Der offizielle Nintendo Spieleberater

Super GAME BOY™

Nintendo®

DER WEGWEISER DURCH DIE PHANTASTISCHE FARBWELT DES Super GAME BOY™

ZUR BEACHTUNG

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch größerer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallen lassen und nicht auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

HINWEIS: Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigung vor.

Wir freuen uns, daß Du Dich für den „Super Game Boy" entschieden hast. Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung mit integriertem Spieleberater gründlich durchliest, damit Du an Deinem Videospiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Buch für späteres Nachschlagen auf.

HINWEIS: Bitte lies die verschiedenen Bedienungsanleitungen, die sowohl der Nintendo Hardware, wie auch jeder Spielkassette beigelegt sind, sehr sorgfältig durch.

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System, Game Boy und Super Game Boy paßt.

WARNUNG!

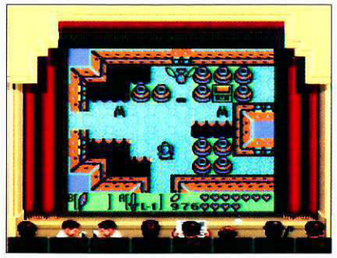
Bitte vor dem Spielen mit dem NES, Super Nintendo, Game Boy oder Super Game Boy lesen!
Bei einem kleinen Prozentsatz der Bevölkerung können während des Betrachtens von blinkenden Lichtern oder Mustern, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungsformen auftreten. Diese Zustände können bei den betroffenen Personen durch das Betrachten von bestimmten Arten von Fernsehbildern oder beim Spielen verschiedener Videospiele, dazu gehören auch Spiele auf den NES-, den Super Nintendo™ und den Game Boy™-Systemen, auftreten. Bei Spielern, die bislang nicht auf Lichtreize mit epileptischen Erscheinungsformen reagiert haben, ist eine bislang unentdeckte epileptische Veranlagung jedoch nicht ausgeschlossen. Befragen Sie daher einen Arzt, bevor Sie ein Videospiel spielen oder wenn bei einem Mitglied Ihrer Familie Epilepsie vorliegt. Unterbrechen Sie sofort die Benutzung des Geräts und befragen Sie Ihren Arzt, wenn bei Ihnen folgende Symptome während des Spielens mit Videospielen auftreten: Verändertes Sehvermögen, Augen- oder Muskelzucken, andere unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühl und/oder Krämpfe.

© Nintendo Co. Ltd. 1994

Super GAME BOY™

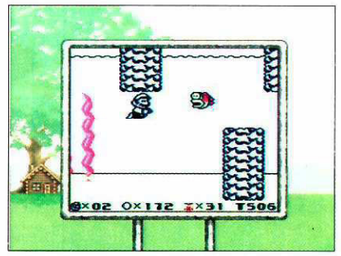
INHALT

Anschluß & Bedienung 2
Verschiedene Optionen 4
Farbgestaltung 6
Passende Rahmen 7
Eigene Ideen 8
Super Game Boy-Spiele 14
Super Mario Land 16
Super Mario Land 2 20
Wario Land – Super Mario Land 3 26
Donkey Kong 32
Metroid II – Return of Samus 38
Zelda IV – Link's Awakening 44
Kirby's Dreamland 52
Kirby's Pinball Land 58



Tennis 60
Soccer 62
Alleyway 64
Dr. Mario 66
Mario & Yoshi 68
Tetris 70
Fehlersuche 72

Vorbei sind die Zeiten, in denen Super Nintendo-Besitzer bedauerten, die klassischen Spiele des Game Boys nicht spielen zu können. Vorbei sind die Zeiten, in denen sich Game Boy-Besitzer wünschten, sie könnten ihre Lieblings-Videospiele auf einem größeren Bildschirm spielen. Nintendo hat die Antwort auf diese Wünsche: Das alles und noch viel mehr kann der Super Game Boy! Mit ihm erweitert sich die Spielebibliothek für das Super Nintendo um mehr als hundert Videospiele! Aber das ist nicht alles: Game Boy-Spiele bekommen einen stimmungsvollen Rahmen und präsentieren sich in ungewohnter Farbenvielfalt – ganz nach Eurem persönlichen Geschmack! Grund genug, nicht einfach nur eine Bedienungsanleitung beizulegen, sondern gleich diesen ausführlichen Spieleberater, der Euch die neuen Möglichkeiten anhand von klassischen und neuen Game Boy-Spielehits präsentiert!



Impressum

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Ron S. Lakos
Redaktionsleitung: Susanne Pohlmann
Redaktion: Claude M. Moyse, Andreas G. Kämmerer, Marcus Menold
Spieltechnische Beratung: Wolfgang Ebert, Michael Friesl
Projektleitung: Rié Ishii, Annette Bernert
Konzept & Design: Yukio Yamashita, Ichiro Koike, Yasushi Nakajima, Hiro Ogawa, Naoyuki Kayama (Work House Co., Ltd.)
Layout: Hiroshi Ohashi, Shuji Kurokawa, Tomohide Kinoshita (Have A Nice Day)
Illustrationen: Makikazu Ohmori, KEN-SHOW
Cover-Gestaltung: Conteam, Groß-Gerau
Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho: G.C.I. Co., Ltd., Yokohama
Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen

Der Offizielle Nintendo Super Game Boy-Spieleberater wird von der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. veröffentlicht.

Urheberrecht
© 1994 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im Offiziellen Nintendo Super Game Boy-Spieleberater veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Buches bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

Nintendo®
Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

Anschluß & Bedienung

Die Kombination Super Nintendo und Super Game Boy bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten – vorausgesetzt die Installation ist korrekt.

Die Installation des Super Game Boys

Spielkassette einstecken

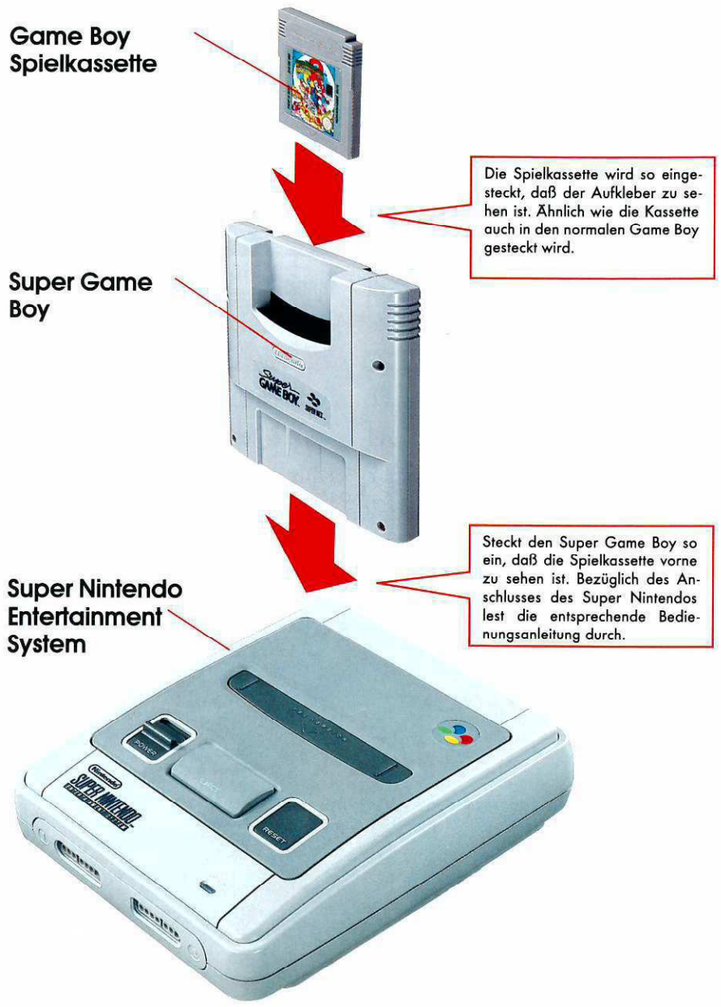
Der erste Schritt zum neuartigen Spielvergnügen mit dem Super Game Boy ist, die Game Boy-Spielkassette korrekt mit dem Aufkleber nach vorn in den Super Game Boy einzustecken.

Hinweis

Die Game Boy Spielkassette nur dann in den Super Game Boy stecken oder herausziehen, wenn das Super Nintendo Entertainment System ausgeschaltet ist. Ansonsten gehen die gespeicherten Spielstände verloren!

Super Game Boy einstecken

Der nächste Schritt: Steckt nun den Super Game Boy in das Super Nintendo Entertainment System. Achtet darauf, daß die Öffnung des Super Game Boys, in der die Spielkassette steckt, vorne zu sehen ist. Steckt den Super Game Boy nur dann in das Spielefach des Super Nintendos, wenn Ihr Euch vergewissert habt, daß die Konsole ausgeschaltet ist. Übrigens: Spiele, die Ihr mit bis zu vier Spielern sonst auf dem Game Boy spielen könnt, funktionieren auf dem Super Game Boy nur im 1-Spieler-Modus.



Einschalten und los geht's

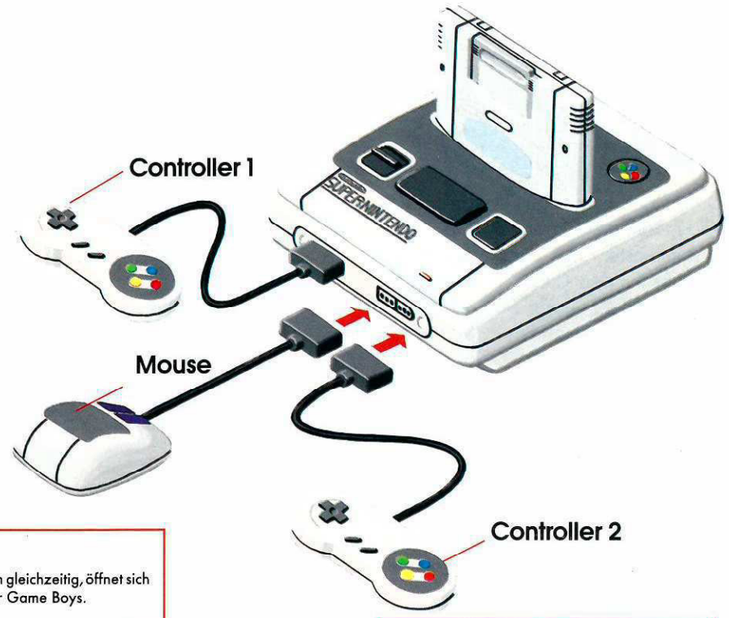
Nachdem Ihr den Super Game Boy in das Super Nintendo eingesteckt habt, könnt Ihr die Konsole einschalten. Ist alles richtig miteinander verbunden, erscheint nun das Super Game Boy-Titelbild. Falls etwas nicht korrekt installiert wurde, erscheint eine Fehlermeldung.

Hier fehlt dem Super Game Boy die Spielkassette oder sie ist falsch eingesteckt worden.

Erscheint das Titelbild des Spiels, steht dem Spielvergnügen nichts mehr im Wege.

Controller oder Mouse?

Steckt in die Anschlußbuchse 1 den Super Nintendo Controller. Mit ihm könnt Ihr das Spiel spielen, aber auch die verschiedenen Möglichkeiten des Super Game Boys im Systemfenster nutzen. Wird in Anschlußbuchse 2 ebenfalls ein Controller eingesteckt, könnt Ihr mit diesem zweiten Controller lediglich das Systemfenster bedienen, jedoch nicht spielen. Noch komfortabler ist die Systemfenster-Bedienung mit der Super Nintendo Mouse, die ebenfalls in Anschluß 2 installiert wird. Spielen könnt Ihr mit der Mouse aber auf dem Super Game Boy nicht.



Verschiedene Optionen

Wird das Systemfenster des Super Game Boys geöffnet, präsentiert sich eine Vielzahl von Optionen. Probiert alle Optionen einmal aus.

Das Hauptmenü

Drückt Ihr L- und R-Taste (Mouse: beide Klicktasten) gleichzeitig, öffnet Ihr das Systemfenster. Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr den Cursor nun auf jene Option, die Ihr nutzen wollt. Allerdings könnt Ihr bei geöffnetem Systemfenster nicht weiterspielen. Bevor Ihr also das Fenster öffnet, solltet Ihr Euer Spiel pausieren oder vorher abspeichern.

Ganz unterschiedliche Optionen

Mit dem Super Game Boy läßt sich so einiges anstellen. Das geöffnete Systemfenster präsentiert Euch fünf Symbole, hinter denen faszinierende Möglichkeiten stecken. Der Super Game Boy ermöglicht Euch nämlich nicht nur das Spielen Eurer Game Boy-Favoriten auf dem Fernseher, sondern auch eine Reihe interessanter anderer Optionen.

FARBPALETTEN-SYMBOL

Im Super Game Boy sind bereits einige Farbkombinationen gespeichert. Vielleicht ist hier schon das Passende für das Spiel dabei.

EIGENE FARBGESTALTUNG

Gefallen Euch die Farbvorschläge nicht, dann werdet selbst kreativ. Schließlich ist ja alles Geschmackssache. Gestaltet selbst Euer Spiel.

RAHMEN-SYMBOL

Gebt dem Spiel den angemessenen Rahmen. Wollt Ihr auf einer Kinoleinwand spielen oder doch lieber in der freien Natur? Ihr habt die Wahl.

GRAFFITI-SYMBOL

Mit dickem und dünnem Stift könnt Ihr nicht nur selbst einen Bilderrahmen für Euer Spiel gestalten, sondern auch das Spielfenster.

CONTROLLER-BELEGUNG

Da der Super Nintendo Controller mehr Knöpfe hat als ein Game Boy, könnt Ihr zwischen zwei Knopf-Belegungen auswählen. Welche liegt Euch mehr?

CURSOR

In Form eines Pfeils bewegt Ihr den Cursor mit dem Steuerkreuz über den Bildschirm. So könnt Ihr Eure Wahl im Super Game Boy treffen.

Gebrauch von Controller oder Mouse

B-Knopf
Mit dem B-Knopf könnt Ihr einen Farbpalettenwechsel vornehmen oder auch andere Werkzeuge im Systemfenster des Super Game Boys anwählen.

Linker Klick
Wird diese Taste gedrückt, wählt Ihr das Symbol aus, auf das Euer Cursor gerade zeigt.

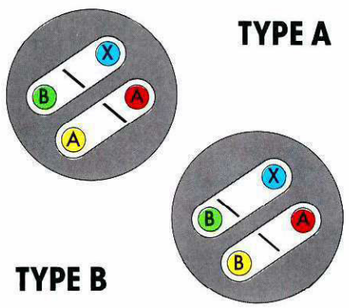
Steuerkreuz
In jede gewünschte Richtung könnt Ihr den Cursor des Super Game Boys mit Hilfe des Steuerkreuzes über den Bildschirm bewegen.

A-Knopf
Wird der A-Knopf gedrückt, wählt Ihr das Symbol aus, auf das gerade der Cursor zeigt. Ebenso könnt Ihr andere Werkzeuge des Optionsmenüs auswählen oder eine Farbpalette wechseln.

Rechter Klick
Mit dieser Mousetaste wechselt Ihr die Paletten oder Ihr wählt ein anderes Werkzeug aus.

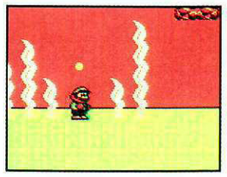
Controller-Belegung

Möchtet Ihr eine andere Knopfbelegung für Euren Controller als die vorgegebene? Dann bewegt den Cursor im Systemfenster auf das Controller-Symbol und klickt es mit dem A-Knopf an. Das Knopfbelegungsfenster erscheint und zeigt Euch zwei Belegungsmöglichkeiten.



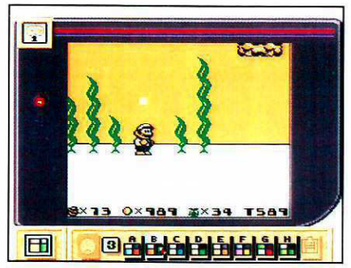
Die Farbgestaltung

Der Super Game Boy schlägt Euch automatisch bereits eine Farbgestaltung vor. Gefällt Euch die nicht, könnt Ihr Eure eigenen Farbideen verwirklichen.

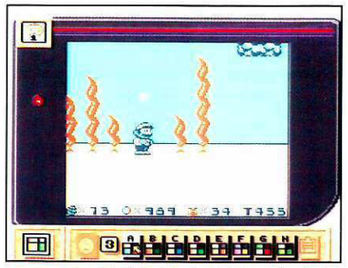


Farben austauschen

Wählt zunächst das Farbpaletten-Symbol an und das Palettenfenster erscheint. Ihr habt nun die Wahl unter 32 Palettengruppen, die bereits im Super Game Boy gespeichert sind. Durch Anklicken könnt Ihr Euren Favoriten auswählen.



Hier zwei Beispiele der gespeicherten Palettengruppen. Ihr könnt erkennen, ...



... wie unterschiedlich sich ein Spiel nur durch eine Farbveränderung präsentiert.

Farbpaletten-Symbol

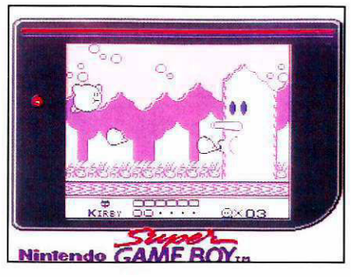
SGB-Farb-Symbol

Palettengruppen-Nummer

Standardisierungs-Symbol

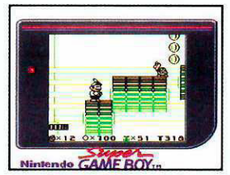
Vorgegebene Farbgestaltung

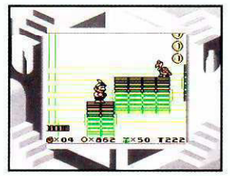
Viele Nintendo Game Boy-Spiele entlocken dem Super Game Boy bereits beim Einschalten einen Farbvorschlag. Dabei haben die Programmierer darauf geachtet, daß der Kontrast stimmt, damit Ihr beim Spielen keine Probleme habt, auch wirklich alles zu erkennen. Einige dieser Beispiele seht Ihr auf den nebenstehenden Bildern (Super Mario Land, Zelda IV – Link's Awakening, Metroid II, Kirby's Dreamland). Auf den folgenden Spieleseiten dieses Spieleberaters könnt Ihr Euch weitere Farbvorschläge ansehen. Vielleicht ist Euer Favorit ja schon dabei.



Der passende Rahmen

Da der Fernsehbildschirm größer ist als das Spielfeldfenster, habt Ihr die Möglichkeit, Euer Spiel mit einem Rahmen zu versehen.





Die Auswahl des Rahmens

Automatisch gibt der Super Game Boy jedem Spiel einen Rahmen, der dem Game Boy entspricht. Wollt Ihr aber etwas mehr Atmosphäre auf den Bildschirm zaubern, dann wechselt doch einfach den Rahmen. Bewegt den Cursor auf das Rahmen-Symbol im Systemfenster und wählt es mit dem A-Knopf an. Nun erscheint das Bildschirmrahmen-Fenster.

Ihr habt die Wahl zwischen neun vorgefertigten Bilderrahmen. Sucht Euch den passenden aus.

Der passende Bildschirmrahmen kann dem Spiel eine ganz besondere Atmosphäre verleihen.

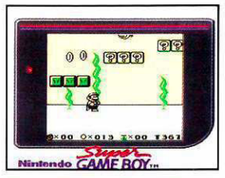
Bilderrahmen-Symbol

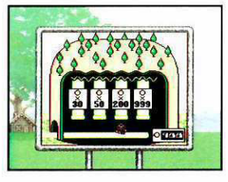
SGB-Rahmen-Symbol (nur bei speziellen Super Game Boy-Spielen)

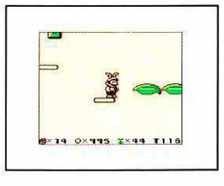
Graffiti-Symbol (nur bei speziellen Super Game Boy-Spielen)

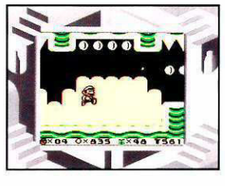
Neun Rahmen zur Auswahl

Der Super Game Boy hat bereits neun verschiedene Bildschirmrahmen eingespeichert. Bewegt den Cursor auf das entsprechende Symbol und wählt es mit dem A-Knopf aus. Nun erscheint der gewünschte Bildschirmrahmen und Ihr könnt kontrollieren, ob er Euch zu dem jeweiligen Spiel passend erscheint. Gefällt er Euch, dann drückt die L- und die R-Taste gleichzeitig – das Systemfenster verschwindet und Ihr könnt jetzt mit neuem Rahmen spielen. Gefällt Euch das Kino oder doch die idyllische Landschaft besser? Oder wie wäre es mit etwas Surrealistischem? Übrigens: Legt Ihr im Spiel eine Pause ein, bescheren Euch die Rahmen witzige Überraschungen.



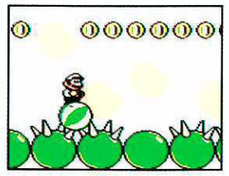


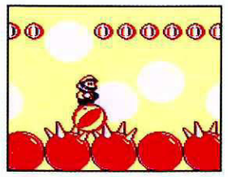




Eigene Farbideen

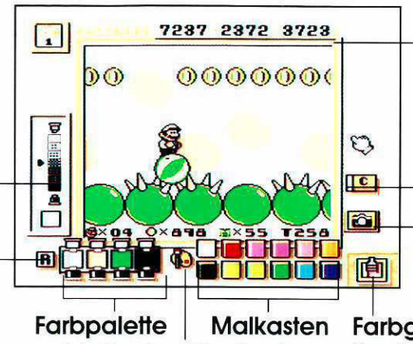
Obwohl der Super Game Boy bereits einige Farbvorschläge gespeichert hat, muß Euch das ja nicht unbedingt gefallen. Realisiert Eure eigenen Ideen.



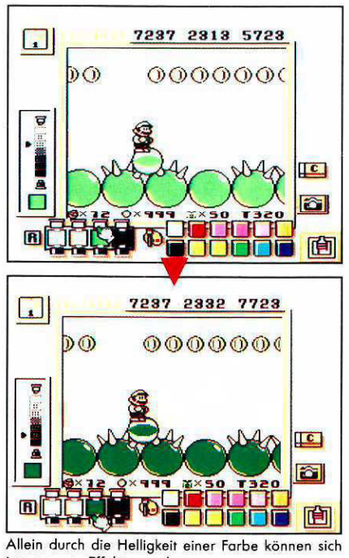


Farbige Spiele selbstgemacht

Habt Ihr Eure eigene Vorstellung, wie die farbliche Gestaltung des Spiels aussehen soll? Dann wählt das Symbol für „Eigene Farbgestaltung" an und öffnet so das Gestaltungsfenster. Da jedes Game Boy-Spiel, welches nicht speziell für den Super Game Boy entwickelt wurde, über vier Farbvarianten verfügt, könnt Ihr diese nun umfärben.

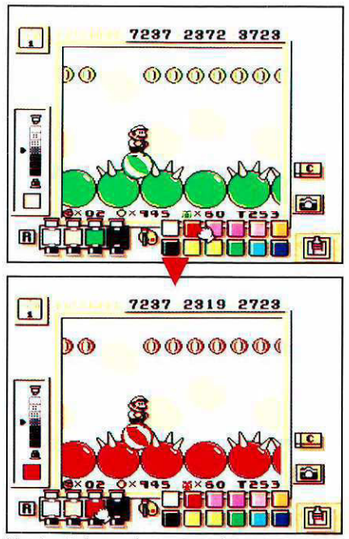


HELL/DUNKEL-METER



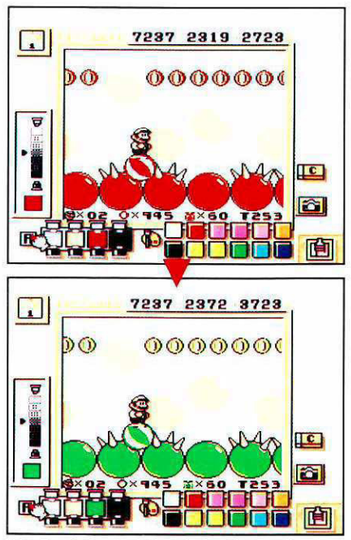
Allein durch die Helligkeit einer Farbe können sich interessante Effekte ergeben.

FARBWECHSEL



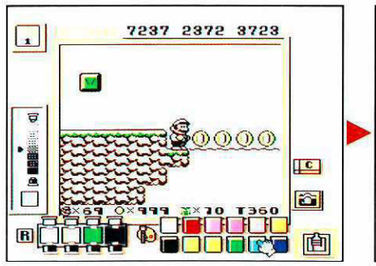
Nur eine Farbe wurde ausgetauscht – grün gegen rot – und schon wirkt das Spiel ganz anders.

RÜCKNAHME

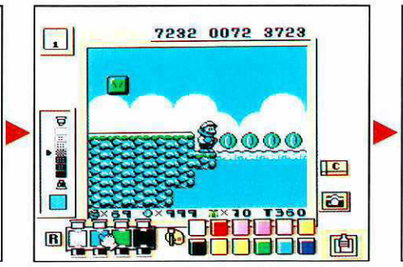


War Eure letzte Farbidee doch nicht so toll – dann drückt einfach den Rücknahme-Knopf.

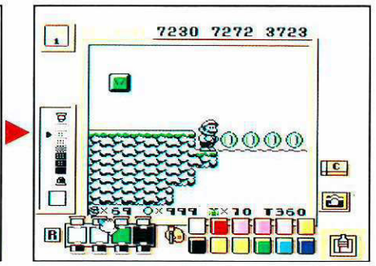
DIE MÖGLICHKEITEN DES MALKASTENS



Greift mit dem Cursor eine Farbe aus dem Malkasten heraus.

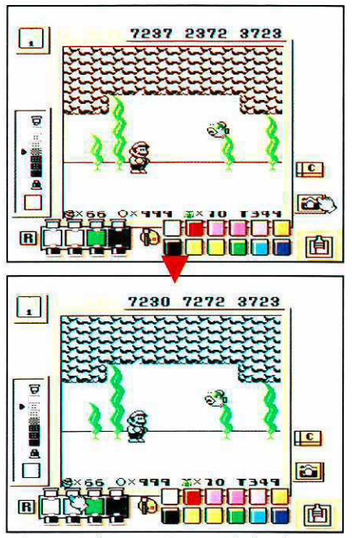


Setzt sie in die Farbpalette ein und bewundert das Ergebnis.



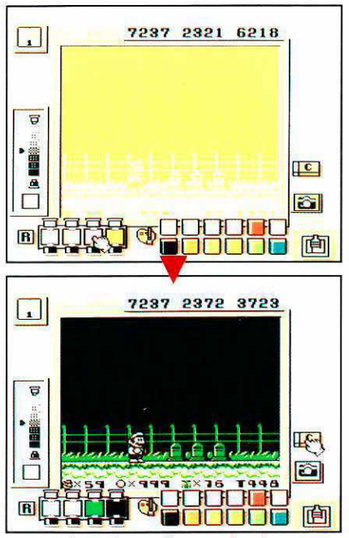
Nun betätigt das Hell/Dunkel-Meter und schon habt Ihr einen tollen Effekt.

MOMENTAUFNAHME



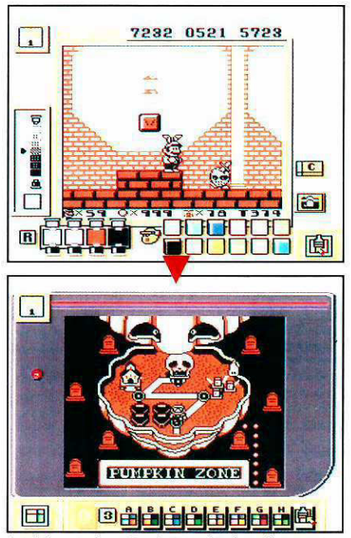
Haltet zum Farbtest eine Momentaufnahme fest. Jetzt ist Farbkontrolle möglich.

LÖSCH-KNOPF



Ist eine Farbgestaltung vollkommen daneben geraten, dann löscht sie einfach.

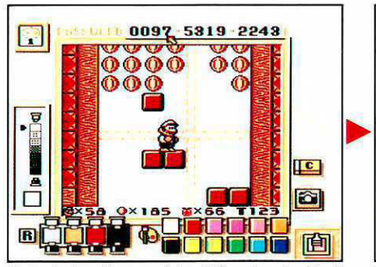
IDEE SPEICHERN



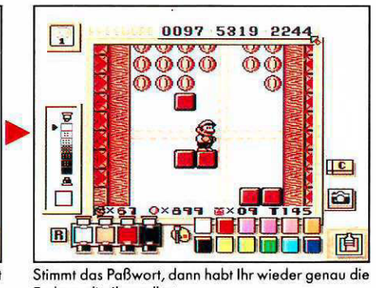
Seid Ihr mit dem Ergebnis zufrieden, dann notiert das Paßwort und geht zum Spiel zurück.

PASSWORT

Wenn Ihr für Euer Spiel die ideale Farbgestaltung gefunden habt, dann notiert das dazugehörige Paßwort. Wenn Ihr später noch einmal mit der gleichen Farbzusammenstellung spielen wollt, dann braucht Ihr nur das Paßwort einzugeben. Um den Code einzutragen, begebt Ihr Euch in das Menü „Eigene Farbgestaltung" und notiert oben mit Hilfe des A- oder B-Knopfs die Zahlenkombination. Versucht doch einmal pro Welt in einem Spiel eine andere Farbkombination – der Welt angemessen.



Geht mit dem Cursor auf das Paßwort und gebt mit dem A- oder B-Knopf den Code ein.



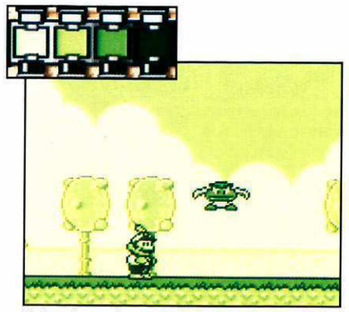
Stimmt das Paßwort, dann habt Ihr wieder genau die Farben, die Ihr wolltet.

So geht's am besten

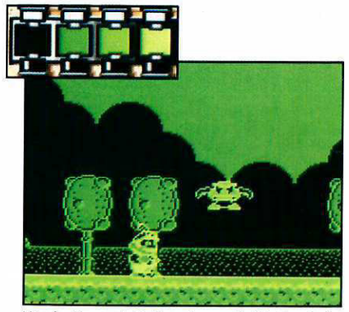
Bei der eigenen Farbgestaltung Eurer Spiele solltet Ihr ein paar Dinge beachten, damit Ihr ein optimales Ergebnis erzielt. Schließlich soll das Spiel nicht nur schön anzusehen, sondern auch spielbar sein. Schaut Euch die Beispiele auf dieser Seite an und Ihr werdet verstehen, warum man nicht einfach so drauflos malen sollte. Um die entsprechende Regel zu verdeutlichen, seht Ihr jeweils ein positives und ein negatives Beispiel.

VON HELL BIS DUNKEL

Haltet Euch an die Regel „Links hell, rechts dunkel". Der Grund ist leicht zu erkennen. Nach diesem Schema ist nämlich jedes Game Boy-Spiel aufgebaut, damit der Kontrast im Spiel stimmt. Brecht Ihr bei Eurer Farbgestaltung diese Regel, kann es Euch passieren, daß Ihr wichtige Details des Spiels nicht mehr erkennt.



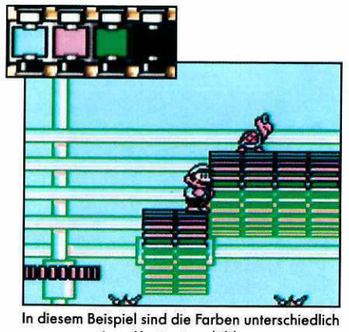
Haltet Ihr Euch an die Regel „Links hell, rechts dunkel" könnt Ihr im Spiel jedes Detail erkennen.



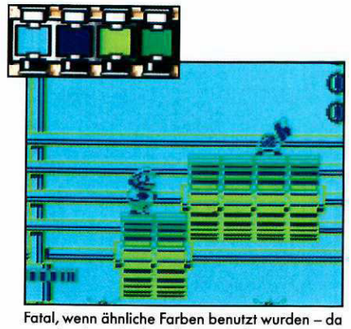
Hier hat jemand die Regel umgedreht – Ergebnis: Man kann kaum noch etwas erkennen.

VARIANTENREICHE GESTALTUNG

Um die optimale Unterscheidung der Details im Spiel zu gewährleisten, solltet Ihr bei Eurer Farbgestaltung nicht zu ähnliche Farben verwenden. Ihr könntet sonst mit dem Problem konfrontiert werden, daß die Details im Spiel miteinander farblich verschmelzen. Ganz besonders unangenehm ist das, wenn diese Verschmelzung mit Spielheld und Hintergrund passiert.



In diesem Beispiel sind die Farben unterschiedlich genug, um einen Kontrast zu bilden.



Fatal, wenn ähnliche Farben benutzt wurden – da verschmelzen die Details ineinander.

DER JEWEILIGEN SITUATION ANGEPASST

Eure Farbgestaltung sollte der jeweiligen Spielsituation angepaßt sein. Was in dem einen Level perfekt ist, kann im nächsten schon echte Probleme bereiten. Sinnvoll ist es, für ein Spiel gleich mehrere Farbvarianten auszuprobieren und sich jeweils das Paßwort zu notieren. Am Anfang eines Levels gebt Ihr dann einfach das passende Paßwort ein und Ihr habt optimale Spielbedingungen.

Marios Schloß erhält durch die unheimlichen Farben einen ganz besonderen Charakter.

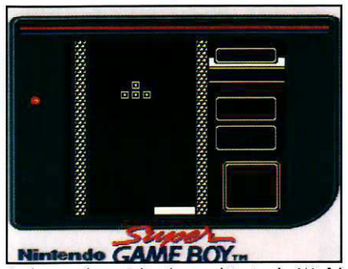
Was beim Schloß toll aussah, kann im Spiel leicht problematisch werden.

Neue Herausforderungen finden

Man kann natürlich aus der Not auch eine Tugend machen. Eine „unmögliche" Farbgestaltung kann einem Spiel eine ganz neue Herausforderung bescheren. Gerade bei Spielen, die Ihr bereits besonders gut kennt, könnten die Möglichkeiten des Super Game Boys einen erneuten Reiz verschaffen – Tapetenwechsel sozusagen. Allerdings solltet Ihr das wirklich nur bei Spielen versuchen, die Ihr beinahe auswendig könnt.

EINE FARBE IGNORIEREN

Wie wäre es damit, eine Farbe vom Bildschirm sozusagen verschwinden zu lassen? Hier das Beispiel „Tetris". Habt Ihr schon jedes Level gepackt? Dann arrangiert die Farben doch einfach mal so, daß einer der Blöcke gar nicht auf dem Bildschirm zu sehen ist. In diesem Fall wurde der Würfel durch die Farbgestaltung unsichtbar.

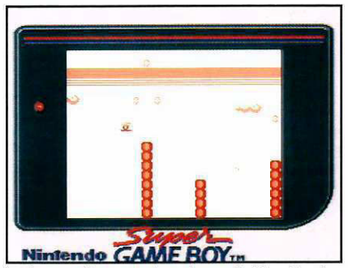


Auch wenn Ihr es nicht erkennen könnt – der Würfel liegt schon unten.

Nachdem der nächste Block auf dem Würfel gelandet ist, seht Ihr wo der Würfel liegt.

UNSICHTBARER HELD

Wenn Ihr ein Spiel wirklich gut kennt, dann solltet Ihr folgendes mal ausprobieren: Verteilt die Farben bei „Super Mario Land" beispielsweise so, daß der Super-Klempner nur noch schemenhaft zu erkennen ist. Das kann eine echte Herausforderung sein, wenn man ein Hindernis oder einen Gegner nur erahnen kann und ihn trotzdem bezwingen will.

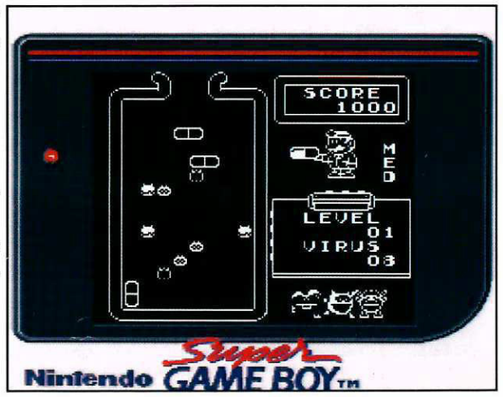


Nicht nur Mario ist bei dieser Farbkombination beinahe unsichtbar...

... auch Plattformen oder Gegner kann man kaum erkennen. Das ist was für Profis!

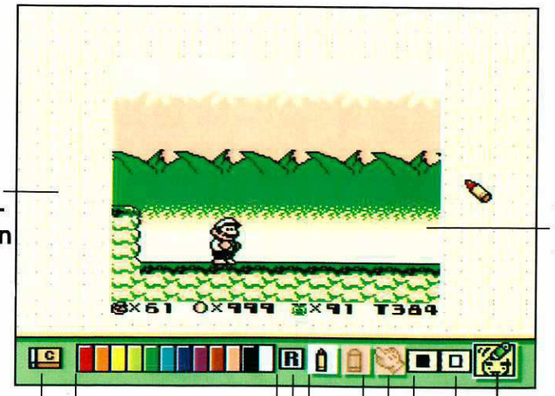
IDENTISCHE FARBEN

Und noch eine verrückte Idee, wie Ihr ein Spiel durch die Farben so verändern könnt, daß Ihr selbst echten Klassikern, wie in diesem Falle „Dr. Mario", wieder etwas abgewinnen könnt. Wie wäre es zum Beispiel damit, ein paar Pillen des Klempner-Doktors zu „farblosen" Pillen umzufuntionieren? Placebos der ganz besonderen Art! Ihr wißt dann zum Beispiel, wieviel Viren noch in der Flasche sind, doch wie sollt Ihr die Farbe der passenden Pillen erkennen? Damit wird Dr. Mario zu einem reinen Glücksspiel. Eigentlich ist dann der Zufall der Doktor des Geschehens. Um diesen Effekt zu erzielen, folgt Ihr einfach dem abgebildeten Beispiel und tut genau das, was man eigentlich nicht tun sollte. Die drei helleren Farben der Palette werden mit der Farbe Schwarz gefüllt und dem vorher dunkelsten Paletten-Teil wird die Farbe Weiß aufgedrückt. Mit dieser Farbkombination kann man Euch nur noch viel Glück wünschen.



Eigenen Bilderrahmen gestalten

Obwohl neun hübsche Bildschirmrahmen im Super Game Boy bereits gespeichert sind, soll es ja immer noch Leute geben, denen nichts davon gefällt. Aber auch denen kann geholfen werden – sie können sich ihren Bildschirmrahmen selbst gestalten. Bewegt den Cursor einfach auf das Graffiti-Symbol, macht Eure Wahl perfekt durch das Drücken des A-Knopfes und schon offenbart sich das entsprechende Systemfenster Euren Augen.



LÖSCH-KNOPF

Ist Euer Gemälde nicht ganz so geworden, wie Ihr es Euch vorgestellt habt? Dann löscht es einfach.

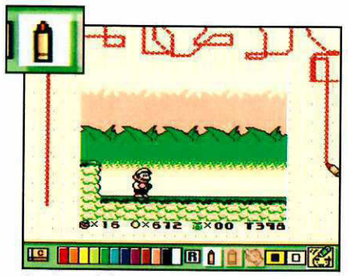
FARBEN

Mit insgesamt 12 Farben könnt Ihr Euer Kunstwerk gestalten. Damit läßt sich schon einiges ausrichten.

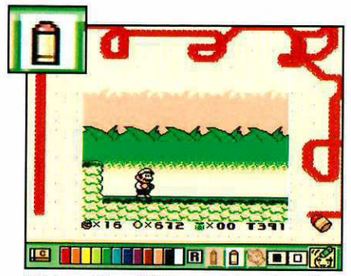
RÜCKNAHME

Ist das gerade gezeichnete Bild etwas daneben gegangen? Dann löscht nur diesen Teil Eurer Zeichnung.

STIFTE



Der dünne Stift eignet sich für besonders filigrane Zeichnungen.



Mit dem dicken Stift lassen sich auch größere Flächen leicht colorieren.

FLÄCHENEINSTELLUNG

Malt lediglich einen selbstgestalteten Bilderrahmen aus freier Hand.

Ihr könnt sowohl den Bilderrahmen wie auch das Spielfeldfenster bemalen.

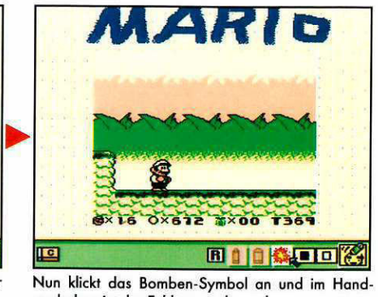
GRAFFITI-SYMBOL

Seid Ihr mit Eurer Zeichnung zufrieden, dann speichert sie durch Anklicken dieses Symbols ab.

REGENBOGEN-RADIERER

Wollt Ihr einen Teil Eurer Zeichnung löschen, dann wählt das Regenbogen-Symbol an.

Malt nun den Teil Eurer Zeichnung an und aus, den Ihr löschen wollt.



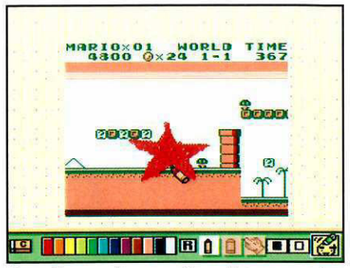
Nun klickt das Bomben-Symbol an und im Handumdrehen ist der Fehler verschwunden.

Gezeichnete neue Herausforderungen

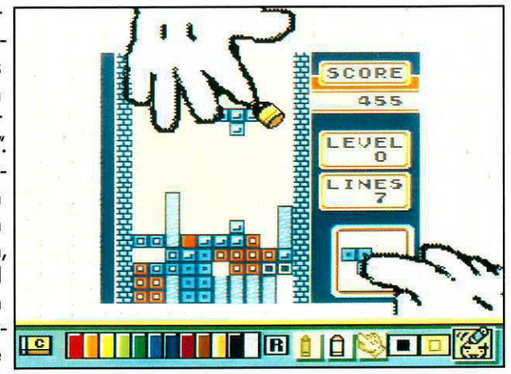
Die Graffiti-Option bietet Euch nicht nur die Möglichkeit, selbsterdachte Bildschirmrahmen zu gestalten, sondern auch ein Spiel zu einer neuen Herausforderung für Euch zu machen. Hier nur ein paar wenige Beispiele, wie so etwas aussehen könnte. Wenn Ihr etwas damit herumspielt, kommen Euch sicher noch eine ganze Reihe anderer Ideen. Glücklicherweise läßt sich ja alles leicht wieder löschen, wenn es doch nicht Euren Vorstellungen entspricht.

TEILE DES SPIELFENSTERS VERDECKEN

Diese Idee solltet Ihr eigentlich nur dann ausprobieren, wenn Ihr ein Spiel wirklich gut kennt, denn sonst wird das ganze schnell zu einer unlösbaren Aufgabe. Im Graffiti-Systemfenster klickt Ihr das Symbol für Flächeneinstellung an, welches Euch das Malen auf dem Spielfeldfenster ermöglicht. Nun nehmt einen der Stifte zur Hand – den dicken, wenn Ihr plant größere Abschnitte abzudecken, den dünnen für detailgetreuere Zeichnungen. Wie so etwas aussehen kann, zeigen die Beispiele „Super Mario Land" und „Tetris". Mario, der normalerweise nichts gegen Sterne hat, weil sie ihn unverwundbar machen, versteckt sich dieses Mal hinter einem riesigen Stern. Bei „Tetris" verdecken selbstgemalte Hände die Blockvorwarnung und auch den oberen Bildschirmteil – äußerst heikel!



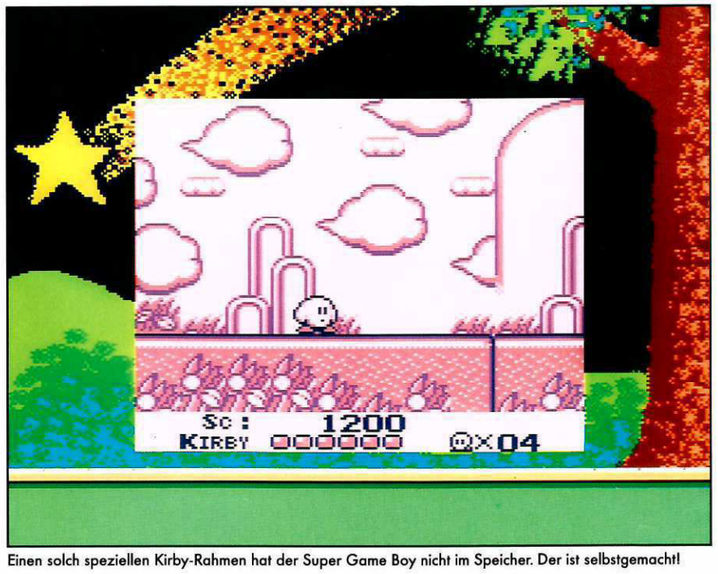
Dieser Stern macht ganz und gar nicht unverwundbar – eher das Gegenteil.



Die Hände verhindern jede Vorbereitung auf den nächsten Block, der da kommt.

FÜR WAHRE KÜNSTLER

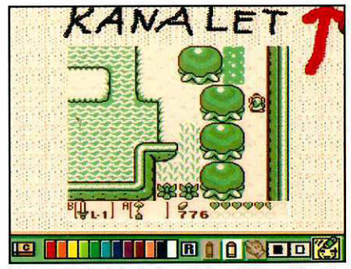
Ein traumhafter Rahmen, der ganz speziell für Kirby gezeichnet wurde. Nicht ganz einfach, aber die Mühe absolut wert.



Einen solch speziellen Kirby-Rahmen hat der Super Game Boy nicht im Speicher. Der ist selbstgemacht!

NOTIZEN MACHEN

Manchmal ist es recht kompliziert, sich die ganzen Details eines Spiels zu merken. Besonders bei so umfangreichen Spielen wie „Mystic Quest" oder „Zelda IV – Link's Awakening". Hier kann die Graffiti-Option des Super Game Boys zur Notizbuchfunktion werden. Notiert doch einfach im Bildschirmrahmen, wo es weitergeht oder in welchem Gebiet Ihr Euch gerade befindet und was Ihr als nächstes Ziel ansteuern müßt.



Notiert doch einfach das nächste Ziel, welches Ihr ansteuern müßt.

Super Game Boy-Spiele

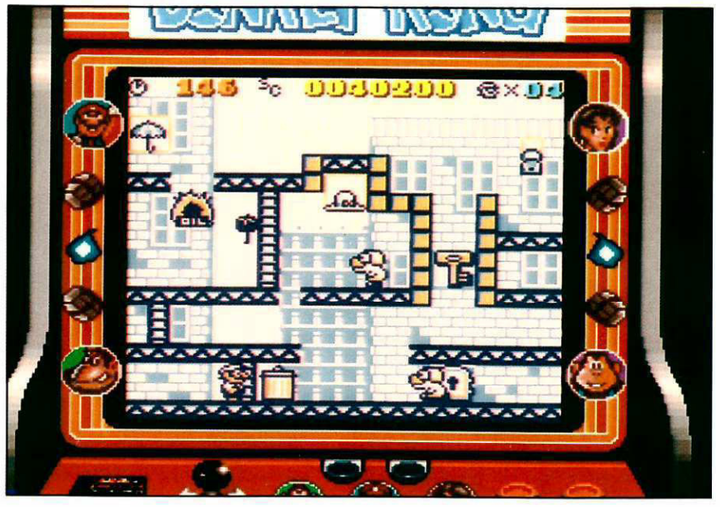
Nach und nach werden Spiele erscheinen, die speziell die Möglichkeiten des Super Game Boys nutzen. Das erste dieser Spiele ist „Donkey Kong".

Gleich inklusive 13 Farben

Natürlich sind auch die speziellen Super Game Boy-Spiele ohne Probleme auf dem Game Boy zu spielen, doch da werdet Ihr dann nicht in den Genuß der einprogrammierten Farbenvielfalt kommen. „Donkey Kong" zum Beispiel ist auf dem Super Game Boy kaum noch von einem NES-Spiel zu unterscheiden. Ob Ihr es mit einem speziellen Super Game Boy-Spiel zu tun habt, erkennt Ihr daran, daß die SGB-Symbole in den Systemfenstern aufleuchten.

Eigenständige Bilderrahmen

Selbstverständlich verfügt ein Super Game Boy-Spiel über einen passenden Bildschirmrahmen. Dabei sind die Programmierer bemüht, einen Rahmen zu entwerfen, der optimal die Spielatmosphäre unterstützt. Bei „Donkey Kong" zum Beispiel, dem absoluten Spielhallen-Klassiker, wird Euch ein Bildschirmrahmen angeboten, der einem Spielhallen-Automaten gleicht. Gefällt Euch dieser Rahmen wider Erwarten aber nicht, dann könnt Ihr natürlich einen der gespeicherten oder einen selbstgemachten Rahmen benutzen.



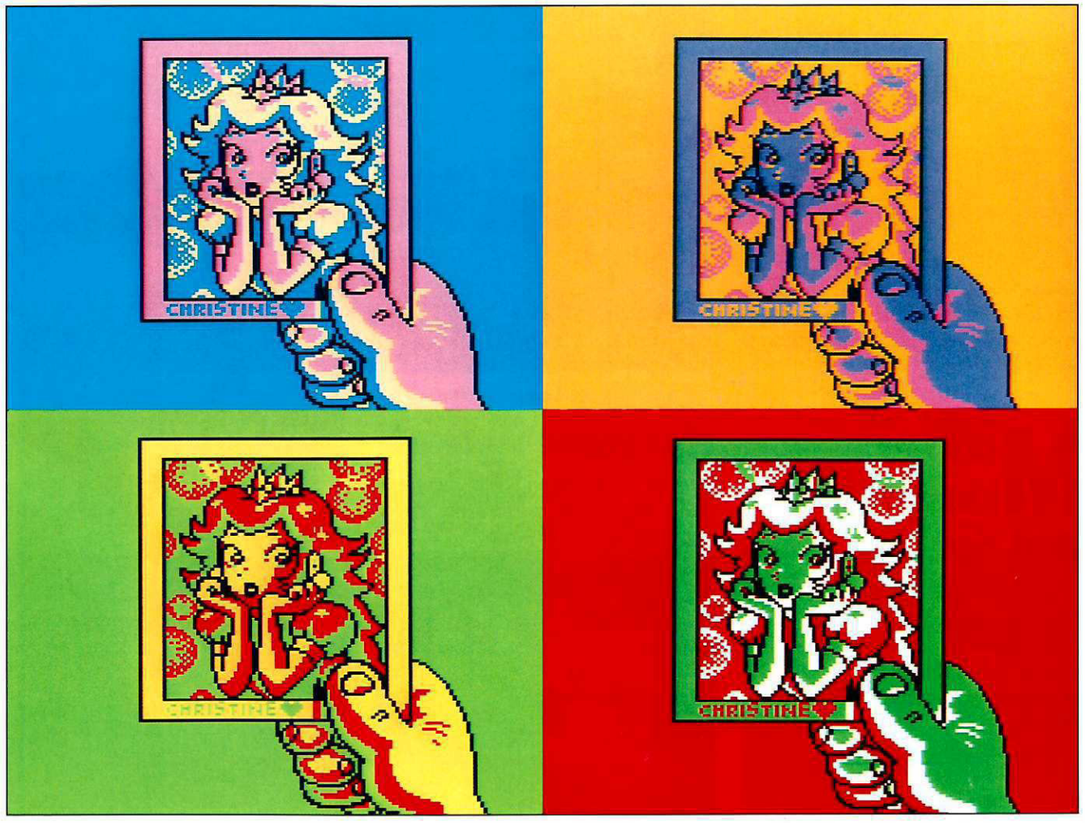
Super GAME BOY™

präsentiert:

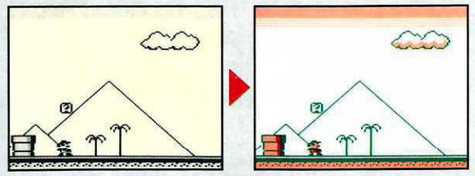
Farbige Beispiele

Mit dem Super Game Boy läßt sich jedes Game Boy-Spiel zu einem farbigen Kunstwerk umgestalten. Auf den folgenden Seiten seht Ihr klassische und neue Spiele mit verschiedenen Farb-Vorschlägen. Außerdem werdet Ihr ein paar wertvolle Spieltips finden, die Euch helfen, gefährliche Abenteuer leichter zu überstehen.

HINWEIS: Die abgebildeten Beispiele auf den folgenden Seiten können farblich von Fernseher zu Fernseher variieren, je nachdem wie die Farbeinstellung des jeweiligen Fernsehers vorgenommen wurde.



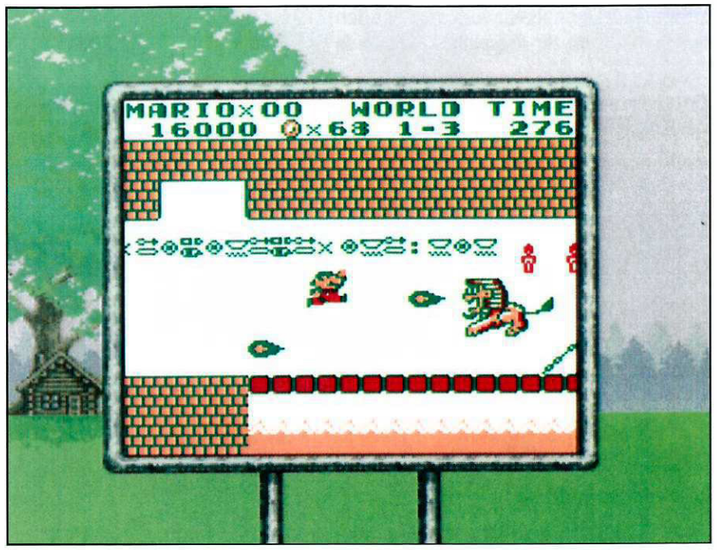
SUPER MARIO LAND™



Der Klassiker „Super Mario Land" eignet sich vorzüglich dazu, die außergewöhnlichen Fähigkeiten des Super Game Boys zu nutzen.

Die abenteuerliche Rettung!

Lange Zeit lebte die liebreizende Prinzessin Daisy in ihrem Traumschloß und widmete sich der Rosenzucht. Sie hatte ein schönes und ruhiges Leben. Doch eines Tages brach das Weltraumungeheuer Tatanga in die friedfertige Idylle ein und entführte die Prinzessin in sein tyrannisches Königreich. Kurze Zeit später erfuhr Mario von dieser schrecklichen Tat. Ohne zu zögern stürzte er sich in das Abenteuer, seine langjährige Freundin Daisy zu befreien. Doch diese Aufgabe ist nicht leicht. Tatanga besitzt vier Königreiche, die jeweils in drei Gebiete aufgeteilt sind. Und niemand weiß, wo Daisy gefangengehalten wird.

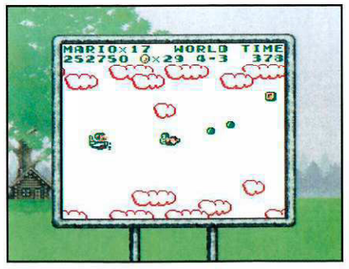


Mario – klassisch und neu

In seinem Abenteuer wird Mario erstmals sein fliegerisches und seemännisches Können unter Beweis stellen müssen. Zu diesem Zweck stehen ihm zwei abgefahrene Geräte zur Verfügung: Ein Flugzeug und ein U-Boot. Und da es sich im U-Boot oder Flugzeug so schlecht hüpfen läßt, kann Mario sogar die jeweilige Bordkanone nutzen.

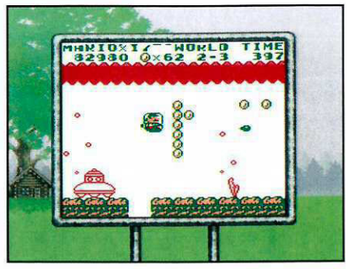
SKY POP

In einer der späteren Spielstufen (4–3) findet Mario sein persönliches Privatflugzeug namens Sky-Pop.



MARINE POP

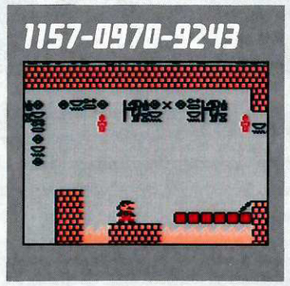
In der Welt 2–3 steht Mario ein kleines, knuddeliges U-Boot zur Seite. Jetzt geht's ab in die Tiefe.



© 1990 Nintendo Co. Ltd.

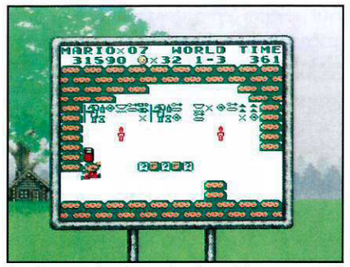
Welt 1: Das Königreich Birabuto

Als Mario das Königreich Birabuto das erste Mal erblickt, traut er seinen Augen nicht! Sand, Sand und nocheinmal Sand – so weit das Auge reicht. „Aha", denkt sich Mario, „ich bin in einer Wüste gelandet". Bei der weiteren Betrachtung entdeckt Mario Palmen und Pyramiden. Nun ist er sich sicher, in so etwas ähnlichem wie Ägypten gelandet zu sein. Mit dieser Vermutung liegt Mario nicht schlecht. Ihn erwarten dort die merkwürdigsten Kreaturen. Zum Beispiel Bunbun-Fliegen, die mit Speeren bewaffnet sind.



Auf dem obigen Beispielbild seht Ihr, wie mit einfachen Farbveränderungen „Super Mario Land" pyramidaler und somit spannender werden kann.

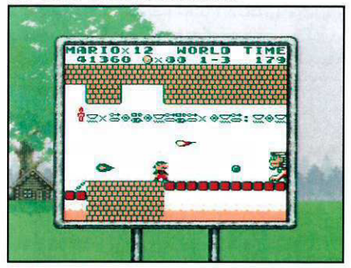
VERSTECKTER LIFT!

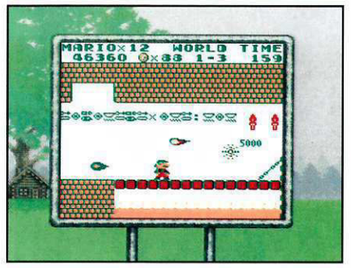


Am Eingang der Pyramiden kann Mario einen Lift nach oben finden, wenn er den unsichtbaren Block von unten andotzt.

GEGEN TOTOMESU

Wenn Mario weiter will, muß er entweder Totomesu mit Feuerbällen besiegen oder aber über ihn hüpfen, Schalter aktivieren und Totomesu in die Lava hinein befördern.





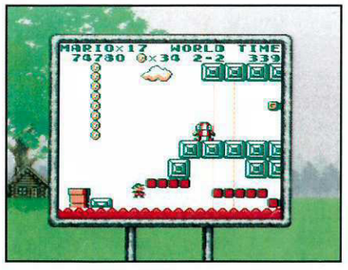
Welt 2: Das Königreich Muda

Mußte sich Mario in der ersten Welt noch auf heißem Wüstensand bewegen, erwartet ihn in der zweiten Welt ein Kontrastprogramm: Wasser, Wasser und nocheinmal Wasser! Mario macht sich bereit, auf die komischsten Gestalten zu treffen. Es erwartet ihn eine Auswahl an Fischwesen, wie sie Mario noch nie in seinem heldenhaften Videospiel-Leben begegnet sind. Aber Überraschungen ist Mario ja gewöhnt!

Wie nicht anders zu erwarten, bietet es sich bei der Unterwasserwelt von „Super Mario Land" an, das Wasser blau zu färben. Das Paßwort dafür ist oben abgebildet.

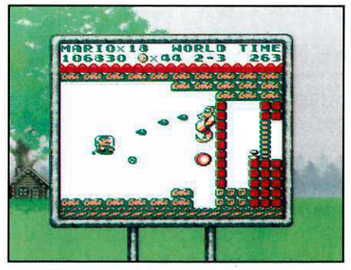
VERSTECKTER BODEN

An der unten abgebildeten Stelle locken Klein-Mario eine Menge Münzen. Um sie zu ergattern, muß er einen Trick anwenden: Mario läßt sich auf eine unsichtbare Plattform fallen und kann so rechts die Münzen erreichen.



DRAGONZAMASU

Er spuckt andauernd mit seinen hitzigen Feuerbällen. Außerdem mischt sich Tamao auch noch ein. Ganz unten am Bildschirmrand fühlt sich Mario am wohlsten und umschifft vorsichtig seine Widersacher Richtung Schalter.



Welt 3: Das Königreich Easton

Im Königreich Easton befinden sich viele Wassergräben und Felsen. Ein Blick auf die Bewohner dieser eigenartigen Welt läßt Erinnerungen an die Osterinseln aufkommen. Mario wird seine liebe Mühe haben.

Ekelige Spinnen bedrohen Mario, nachdem das Krabbelzeug mit einem einzigen Kommando eingefärbt wurde. Wenn Ihr es nachmachen wollt, oben das Paßwort.

AUF GANTSCHANS REITEN!

Kennt Ihr die sagenumwobenen Wesen namens Gantschans? Nein? Macht nichts! Mario kennt sie auch noch nicht. Wichtig ist nur, daß Mario diese Steinwesen dazu nutzen kann, sich über unwegsame Bereiche zu bewegen. Mario muß zu diesem Zweck auf ein Gantschans springen und auf ihm nach rechts reiten. Aber Achtung! Immer die Augen offen halten und natürlich: Immer sprungbereit sein!

ZWEIMAL NETTE PLATTFORMEN!

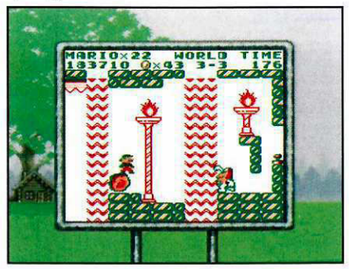
Auf seinem Weg durch das geheimnisvolle Super Mario Land findet Mario mit einigem Glück immer wieder versteckte Blöcke, unsichtbare Böden oder Lifte. Zwei dieser Extras erklären wir Euch hier.

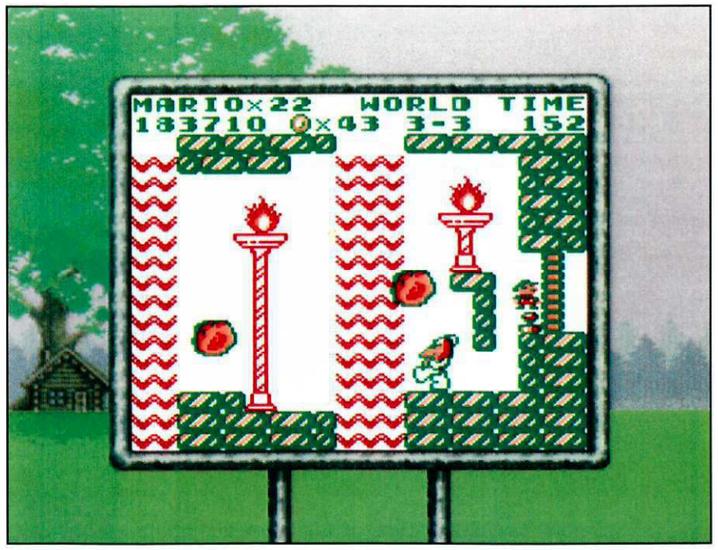
An dieser Stelle bietet ein unsichtbarer Block Schutz vor den Spinnen – ab nach oben!

Über den Umweg eines Lifts erreicht Mario eine Münzhöhle und kann sich dort bedienen.

DER WÜTENDE HIYOIHOI!

Eine verwegene Mischung aus Wut und böser Hinterlist treibt das Steinmonster Hiyoihoi dazu, jeden Eindringling mit Felsbrocken zu bewerfen. Mario muß sich vorsehen, damit er keinen Wackerstein an den Kopf geschmissen bekommt. Besiegen läßt sich Hiyoihoi nicht; Mario kann aber die geworfenen Felsbrocken als Stufenleiter benutzen und so von Fels zu Fels über ihn springen bis zum rettenden Schalter.



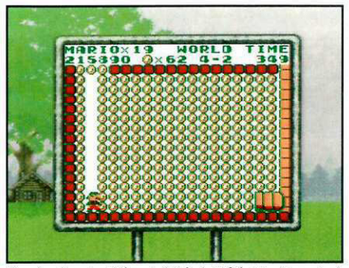


Welt 4: Das Königreich Tschai

Im Königreich Tschai erwarten Mario neben komischen Pompon-Blumen die fleischfressende Pflanze Kopfstand-Pakkun, die Schlange Nyololin, die Wolke Biokinton, das Chicken mit dem Stahlhelm und andere Kreaturen. Glücklicherweise findet Mario in Welt 4-3 seinen Spezial-Düsenjäger, der doch einiges leichter macht. Allerdings nur einiges... am Ende wartet Tatanga höchstpersönlich auf Mario. Er will die entführte Prinzessin Daisy natürlich nicht hergeben. Aber da hat Mario noch ein gewichtiges Wörtchen mitzureden.

Mario braust mit seinem knallroten Sky-Pop durch die blauen Lüfte, was natürlich nur mit dem Super Game Boy möglich ist. Das obige Paßwort katapultiert Euch in farbig-luftige Höhen.

MÜNZEN, MÜNZEN!

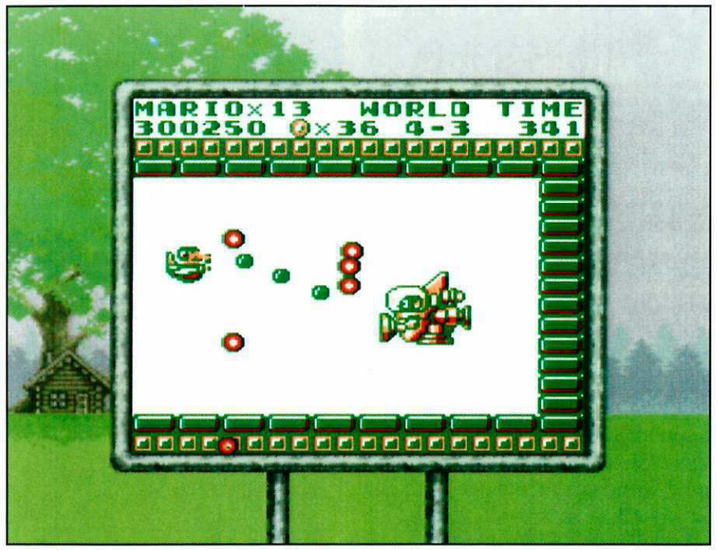


Eine bestimmte Röhre in Welt 4-2 führt in einen riesigen Münzenraum! Das bringt was ein, denn 100 Münzen bedeuten ein Extraleben.

ACHTUNG: WOLKEN

Die Wolke Biokinton macht ernst und greift Mario an! Einfach fliegend ausweichen und ballern bis der Wolke die Luft ausgeht.

DA IST ER: TATANGA!



Nur großes Geschick und eine Menge Durchhaltevermögen helfen Mario gegen Tatanga! Mario denkt an die hübsche Daisy und das verleiht ihm überklempnerische Kräfte.

Ein geheimer Tip: Nach dem Ende!

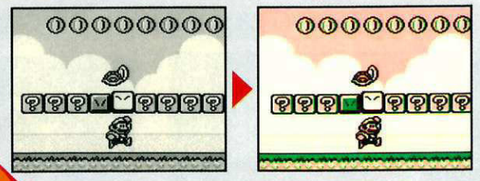
Für alle, die „Super Mario Land" wie im Schlafe durchspielen, hier ein kleiner Tip. Wenn Ihr das Spiel das 1. Mal durchgespielt habt und gleich weiter macht, kommen alle Stufen nochmals, nur schwerer. Nach dem 2. Durchspielen könnt ihr sogar jede einzelne Stufe des Spiels gezielt anwählen.

SCHWIERIGER

Der 2. Durchgang von „Super Mario Land" ist um einiges schwieriger!

STUFEN-ANWAHL!

Nach dem 2. Durchgang kann man jede einzelne Spielstufe anwählen.



Eines Tages kehrte Mario nach harter Arbeit zu seinem Schloß zurück und stand vor verschlossenen Türen. Wario, sein alter Gegner, hatte sich dort einquartiert. Erst dann, wenn Mario sechs goldene Münzen wiederfindet, kann er sein Schloß wieder betreten.

Wario wartet im Schloß...

... aber der Weg dorthin ist für Mario nicht leicht. Sechs goldene Münzen sind in sechs verschiedenen Zonen des Spiels zu erobern. Neben der Wälder-Zone, die gleich zu Beginn auf Mario wartet, folgen noch andere Bereiche: Koopa-Felsen, Mario-Land, Kürbis-Land, Nilpferd, Makro-Kosmos und Weltraum-Zone. Jede Zone stellt Mario vor neue, aufregende Aufgaben. Nachdem Mario alle Zonen bewältigt hat und im Besitz der sechs goldenen Münzen ist, kann er das Schloß betreten und sich in einem Endkampf Wario stellen. Sollte es ihm gelingen, gegen Wario zu siegen, steht ihm sein Schloß wieder zur freien Verfügung.

Wow! Marios absolut neue Fähigkeiten!

Obwohl Mario schon immer ein genialer Verwandlungskünstler war, setzt er in Super Mario Land 2 noch eins drauf! Gleich zwei neue Verwandlungsmöglichkeiten stehen Mario zur Verfügung. Findet er im Spiel eine Karotte, verwandelt er sich in Hasi-Mario. Nun kann er durch die Luft hoppeln. In der Weltraum-Zone verwandelt er sich in Space-Mario und kann durch den Raum schweben.

HASI-MARIO

Da werden alle Hasen Augen machen. Mario bekommt lange Ohren und hoppelt durch die Luft.

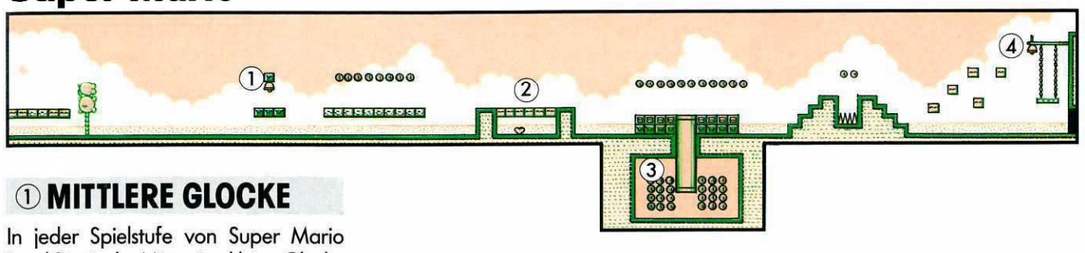
SPACE-MARIO

In der Weltraumzone verwandelt sich Mario in einen Astronauten und er kann durch den Raum schweben.

© 1992 Nintendo

Die besonderen Extras für Super Mario

Schon in seinem ersten Abenteuer auf dem Game Boy glänzte Mario mit seinen besonderen Bewegungsmöglichkeiten. In Super Mario Land 2 sind noch eine Menge Extras hinzugekommen. Neben Bonus-Spielen und Speicherglocken, die im Spiel zu finden sind, beherrscht Mario nun auch den Wirbelsprung wie in Super Mario World auf dem Super Nintendo.



① MITTLERE GLOCKE

In jeder Spielstufe von Super Mario Land 2 ist in der Mitte eine kleine Glocke zu finden. Läutet Mario diese Glocke, wird sein aktueller Spielstand abgespeichert. Verliert er danach ein Leben, startet er das Spiel ab der gespeicherten Stelle und muß nicht mehr von vorn im Level anfangen.

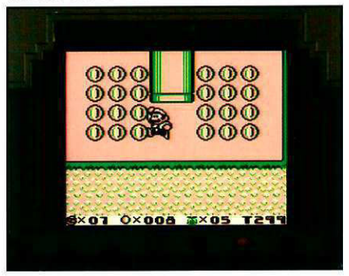
② WIRBELSPRUNG

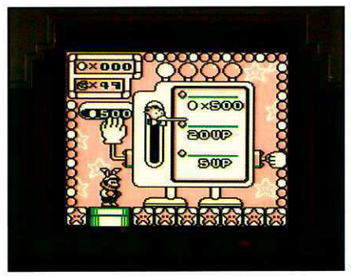
Die Wirbelsprungtechnik ist eine neue Bewegungsmöglichkeit in der Super Mario Land-Serie. Drückt man das Steuerkreuz nach unten, während Mario springt, fängt Mario an zu wirbeln und kann mit dieser Technik unter ihm liegende Blöcke zerschmettern.

Nur mit der Wirbelsprungtechnik ist das untere Herz zu erreichen. Ein Steinblock muß zerschmettert werden.

③ GLÜCKSSPIEL: SUPER MARIO WIRD REICH!

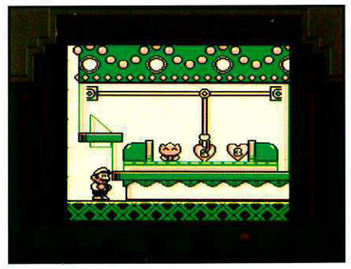
In Super Mario Land 2 kann Mario bis zu 999 Münzen sammeln. Mit diesen gesammelten Schätzen kann Mario in der Glücksspiel-Höhle sein Glück versuchen. Zu diesem Zweck steckt Mario einen bestimmten Betrag in den Glücksspiel-Automaten. Je größer der Einsatz ist, desto höhere Gewinne winken. Eine gute Chance für Extraleben. Es gibt also einen guten Grund für Mario, nach Münzenräumen zu suchen.





④ LÄUTET DIE BONUS-GLOCKE

Am Ende jeder Stufe ist eine Bonus-Glocke zu erreichen. Wenn diese geläutet wurde, erreicht Mario ein Bonus-Spiel. Eine Besonderheit ist die Glocke in der Nilpferd-Zone: Sie öffnet den Weg in die Weltraum-Zone.

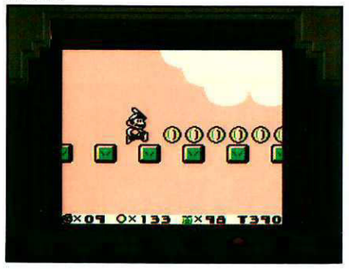


Wälder-Zone: Abenteuer in Bäumen

Ein umfangreiches Wald-Abenteuer erwartet Mario in der Wälder-Zone. Große Insekten versuchen, ihm das Leben schwer zu machen.

① GESCHWINDIGKEIT!

Über diese Münzbrücke kann Super Mario rennen, wenn er keine Pause macht.



Farbe macht den Super Game Boy-Spieler froh! Das abgebildete Beispiel gibt Euch eine Anregung, wie ihr die Wälder-Zone in Super Mario Land 2 farblich aufpowern könnt. Oben das Paßwort.

② IN DEN WÄLDERN

Gutes Timing und zielsicheres Sprungvermögen ist gefragt, wenn Mario in diesem Bereich ohne Gefahr weiterkommen will. Aber nicht immer geht es gut, wenn er abrutscht und in die Tiefe stürzt: So manche Gefahr lauert unten.

③ HONIGBIENEN

Wenn Super Mario in der Wälder Zone die Honigbienen-Wabe betritt, sollte er mit Vorsicht den großen Bienen begegnen. Sie lassen sich von der Decke auf Mario fallen. Mit etwas Geschick kann Mario dieses Problem umgehen.

④ DER AUSGANG

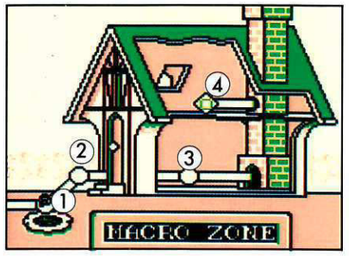
Wenn Mario am Ende der Wälder-Zone die Bonus Glocke läuten will, sieht er sich einem Problem gegenüber: Die Glocke hängt für einen Sprung zu hoch. Daher sollte Mario zuvor die Karotte futtern und sich Hasi-Ohren wachsen lassen. Jetzt, als Hasi-Mario, kann er durch mehrmaliges Drücken des A-Knopfes durch die Luft nach oben hoppeln und die Glocke läuten! Einem Bonus-Spiel steht nun nichts mehr im Wege.

⑤ ENDBOSS: GARSTIGER RADONKEL

Am Ende der Baumwipfelstufe in der Wälder-Zone wartet der garstige Vogel Radonkel auf Mario. Dies widerspenstige Geflügeltier sitzt auf gestohlenen Eiern und will mit Mario ein Hühnchen rupfen. Wenn sich Radonkel schwerfällig in die Lüfte erhebt und Mario angreift, findet Mario in einer Ecke den besten Schutz. Fliegt Radonkel direkt auf Mario zu, sollte Mario die günstige Gelegenheit nutzen, und auf seinen Kopf hüpfen. Dies ist die beste Methode, den Möchtegern-Geier Radonkel zu besiegen. Als Belohnung winkt die Wald-Münze

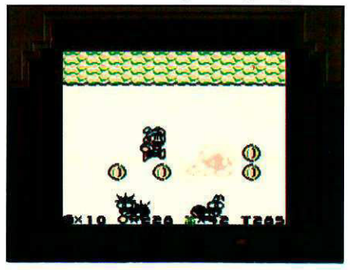
Makro-Zone: Mario wird zu einem Winzling!

Als Mario den Makro-Kosmos betritt, glaubt er, in dem falschen Spiel gelandet zu sein. Sogar Ameisen-Monster sind hinter ihm her!



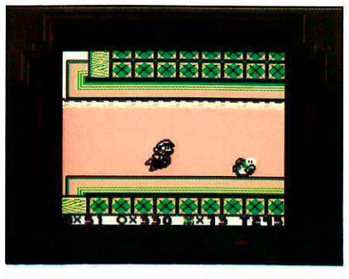
① DIE AMEISENBRUT

Viele verschiedene Ameisenarten sind in der Makro-Zone hinter Mario her. Ameisen mit oder ohne Stacheln, Ameisen, die schießen, Ameisen, die mit Felsen werfen. Ein krabbeliges Vergnügen.



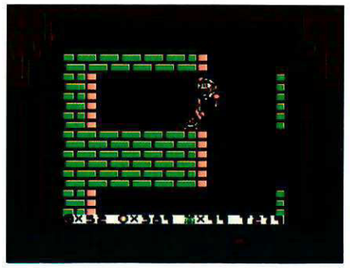
② IM SIRUP-MEER

„Wo bin ich hier gelandet?" fragt sich Mario, als er in eine klebrige Flüssigkeit platscht. Fortkommen ist hier nicht einfach.



③ FEUER-MARIO IN BESONDERER MISSION!

Als Feuer-Mario kann der kleine, springlebendige Geselle zweimal hintereinander mit Feuerbällen werfen. Sehr nützlich in dieser kniffeligen Situation.



④ HERZEN OHNE ENDE

Normalerweise fliegen dem Superhelden Mario die Herzen aller Fans von ganz alleine zu. In manchen Situationen muß sich Mario aber selbst bemühen, herzige Gegenstände in seinen Besitz zu bringen. Viel Glück, kleiner Springinsfeld.

In dem obigen Beispiel wurde mit der Super Game Boy-Farbfunktion nur das Wasser eingefärbt. Zuviele Farben bringen in manchen Fällen eine schlechtere Wirkung. Das Paßwort ist oben abzulesen.

⑤ ENDBOSS: DIE RIESENMAUS!

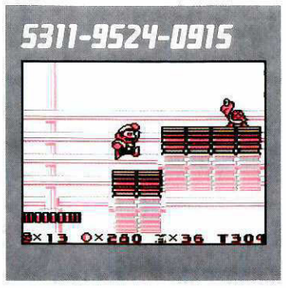
Super Mario hatte in seinem bisherigen Leben als Videospielheld noch keine Gelegenheit, mit großen Mäusen Bekanntschaft zu schließen. Dies wird sich nun ändern. Die große Maus flitzt von der einen auf die andere Seite und versucht so, Mario umzurennen. Mario darf sich nicht zu oft berühren lassen. Am besten wartet er auf einer Seite und springt im richtigen Moment auf die Maus. Nach ein paar Treffern gibt der Käsenager auf.

Mario-Land Zone: Mario ganz groß

In der Mario-Land Zone kommt Mario, der technikbegeisterte Rohrverleger, voll auf seine Kosten. Die Technik zeigt sich überall.

① FLAMBIERTE BLÖCKE!

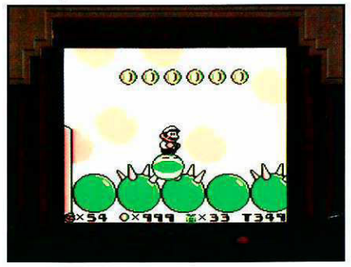
Die Blöcke müssen mit Feuer aus dem Weg geräumt werden. Münzen warten!



Wie auf dem obigen Beispiel zu sehen ist, kann man die Farben der Technik-Stufe so einstellen, daß der Eindruck von Maschinen-Bau entsteht. Das zugehörige Paßwort ist oben abgedruckt.

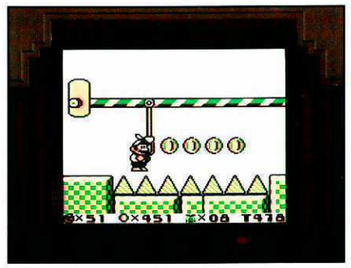
② DER BALL-RITT ÜBER DIE STACHELN!

Ohne eine gehörige Portion Gleichgewichtssinn ist Mario an dieser Stelle verloren. Mario muß sich den großen Ball schnappen, auf ihn springen, und mit ihm vorsichtig über die Stacheln balancieren. Eine Mutprobe, die Mario wie gelegen kommt. Jetzt kann er beweisen, wie super er ist.



③ ACHTUNG: STACHELIGE ZACKEN!

Jetzt ist wieder Marios legendäres Sprungvermögen gefragt. Ein kleiner Fehler oder ein zu langes Zögern, und Mario stürzt rettungslos auf die rasiermesserscharfen Zacken. Transportplattformen auf Laufbändern sind die einzige Möglichkeit weiterzukommen. Ein Hebekran hilft ihm später weiter.



④ ENDBOSS: WILDE SCHWEINE!

Nun erwarten Mario am Ende der Mario-Land Zone drei wilde Schweine. Jedes Schwein hat es in seinem ferkeligen Leben zu einem kleinen Haus gebracht. Und jedes dieser Schweine glaubt, Mario wolle ihm das Haus mopsen. Und so stürzen sich die drei Schweine nacheinander auf Mario. Das erste Schwein ist noch recht zahm. Aber schon das zweite Schwein legt einen großen Zahn Wildheit zu. Das dritte Schwein ist vor Wildheit ganz aus dem Häuschen. Aber mit Feuer und guten Sprüngen sind sie alle drei zu besiegen.

Drei weitere Zonen mit versteckten Münzen!

Wenn Mario sein Ziel erreichen will, den bösen Hausbesetzer Wario aus seinem Schloß zu werfen, muß er in den weiteren drei Zonen noch drei Goldmünzen finden. Erst dann, wenn er alle sechs Münzen in seinem Besitz hat, öffnet sich die Schloßtür und Mario kann sich dem Kampf mit Wario stellen. Einige Situationen in diesen drei Zonen werden Mario zu Höchstleistungen herausfordern.

KOOPA-FELSEN ZONE

In der Koopa-Felsen Zone trifft Mario auf einen See, auf ein U-Boot und auf einen leibhaftigen Wal. Hier muß der Klempner Mario ohne Seemannspatent sein Glück versuchen.

KÜRBIS-LAND ZONE

Im Kürbis-Land wird Mario auf die unheimlichsten Gestalten treffen. Hier hilft es nur, Mario auf seinem beschwerlichen Weg die Daumen zu drücken. Er wird es schon schaffen.

WELTRAUM-ZONE

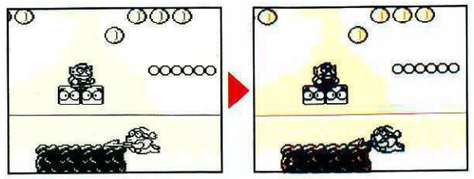
Mario wird Bauklötze staunen. In der Weltraum-Zone bekommt er einen Raumanzug verpaßt und kann plötzlich schwerelos durch den Raum schweben. Die Steuerung ist schwierig.

In Marios Schloß: Die Abrechnung mit Wario!

Kaum hat Mario alle sechs Münzen gefunden, öffnet sich die schwere Schloßtür und Mario betritt den Schauplatz seines Endkampfs. Doch zuerst einmal muß er Wario finden. Dieser hat sich feige im Schloß versteckt. Sollte es Mario gelingen, Wario zu finden, erwartet ihn eine Riesenüberraschung! Wario verwandelt sich nacheinander in drei Gestalten. Jede dieser Wario-Typen muß Mario besiegen, bevor er wieder Herr in seinem eigenen Schloß sein kann.

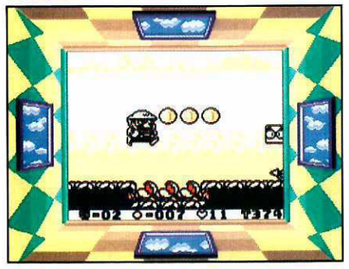
Die unheimliche Schloßatmosphäre wurde verstärkt, indem die Schattentöne eingefärbt wurden. Man sieht, mit dem Super Game Boy kann man ein tolles Spiel noch besser machen.

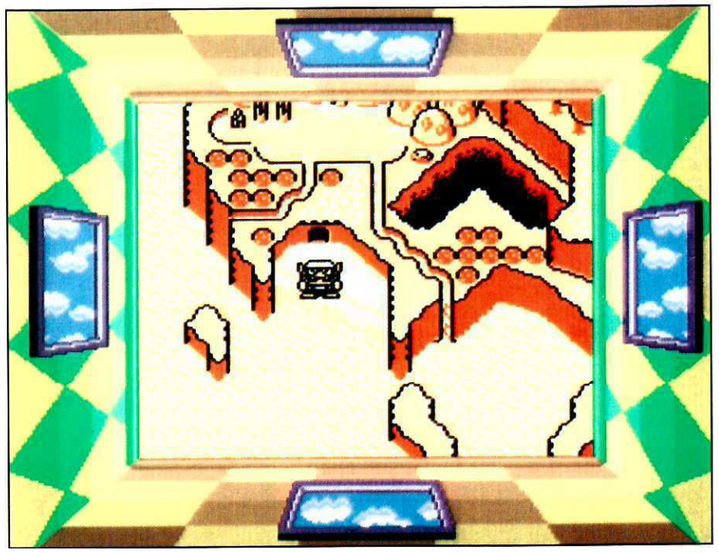
Wario ist zurück und er treibt es bunter denn je. Begleitet ihn bei seinem zweiten Versuch, endlich in den Besitz eines Eigenheims zu kommen . . . und das ohne Bausparvertrag!



Der Weg zum Eigenheim

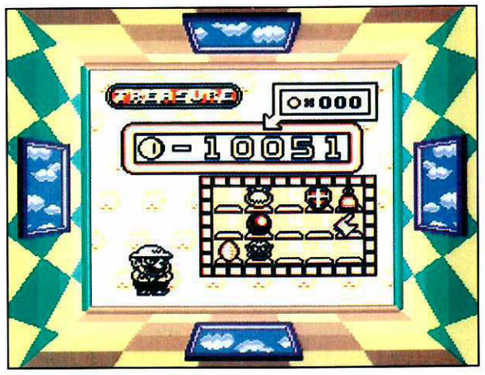
In Super Mario Land 2 hatte er das Schloß von Mario besetzt, mußte sich aber am Ende geschlagen geben und das Häuschen wieder räumen. Doch nun ist Wario zurückgekehrt und er ist böser denn je. Diesmal hat er es auf die goldene Statue von Prinzessin Toadstool abgesehen, die sich auf der Pfefferinsel befindet. Die Statue wurde von Piraten gestohlen und gut auf der Insel versteckt. Nun hofft Wario, die Statue und einige Schätze von den Piraten ergattern zu können, um damit Mario und seine Freundin Toadstool zu erpressen. Nicht eher würde er die Statue wieder herausgeben, bis daß er nicht eine dicke Belohnung bekommt, mit der er sein Traumhaus bauen kann. „Wario Land – Super Mario Land 3" knüpft dort an, wo sein hochgelobter Vorgänger aufhörte und bietet rasante Jump 'n' Run Action Nonstop. Außerdem präsentiert sich Wario mit einigen ganz neuen Features.





DIE SCHATZSUCHE KANN BEGINNEN!

Auf der Karte der Oberwelt kann Wario feststellen, an welchen Stellen der Pfefferinsel sich Schätze der Piraten befinden. Hat er einen der Schätze geborgen, sollte er Ihn an einen Händler verkaufen, denn der gibt ihm Münzen dafür, mit denen Wario sich später ein Häuschen kaufen kann. Je mehr Münzen Wario besitzt, desto prächtiger wird sein Heim.



© 1993 Nintendo Co., Ltd.

Super Wario Action!

DER RIPPENTRILLER

Die erste neue Technik von Wario ist der Rippentriller, eine Art Rempelattacke, bei der Wario kurz Anlauf nimmt und dann seinen Gegner einfach umrempelt. Dieser Attacke hält nicht einmal der stärkste Pirat stand. Auch Holz- und Steinbrocken zerbröseln zu Staub.

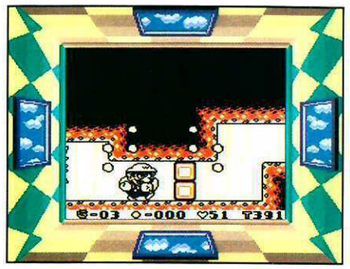
Natürlich war Wario in der Zeit seiner Abwesenheit nicht untätig. Er hat einige neue Techniken gelernt und natürlich auch einige von Mario abgeschaut. Er zeigt sich also bestens vorbereitet für seine Mission auf der Pfefferinsel.

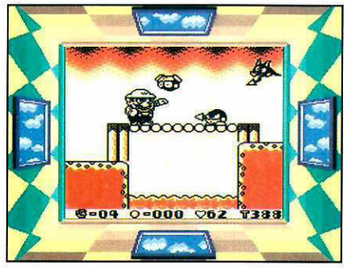
GUTEN FLUG

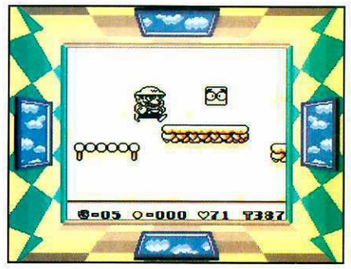
Einigen Gegnern kann Wario einfach auf den Kopf springen und sie auf diese Art betäuben. Nun bieten sich ihm zwei Möglichkeiten, entweder er macht sich aus dem Staub, bevor die Gegner wieder zu sich kommen oder er nimmt den Gegner und wirft ihn durch die Luft.

SUPER SPRUNG

Auch Wario hat inzwischen den Super Sprung erlernt. Drückt ihr auf den Sprungknopf und dabei das Steuerkreuz nach oben, macht Wario einen riesigen Satz und kann auf diese Weise Plattformen erreichen, die weiter oben liegen oder Abgründe überspringen.

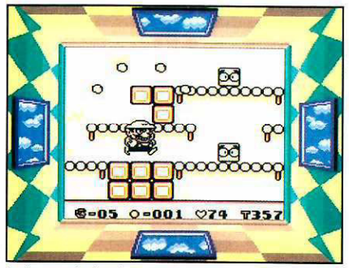






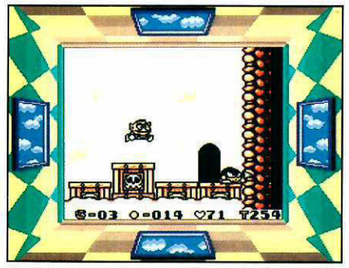
Super Wario Varianten

Während seiner Schatzsuche auf der Pfefferinsel sollte Wario alle Blöcke genau untersuchen, denn in manchen verbergen sich Gegenstände, durch die sich Wario verwandeln kann. Genau drei Verwandlungsarten gibt es: Jet-Wario, Stier-Wario und Drachen-Wario. Alle sind durch bestimmte Symbole gekennzeichnet und unterscheiden sich voneinander. Jet-Wario kann beispielsweise fliegen, Stier-Wario ist besonders kräftig und Drachen-Wario kann Feuer speien.



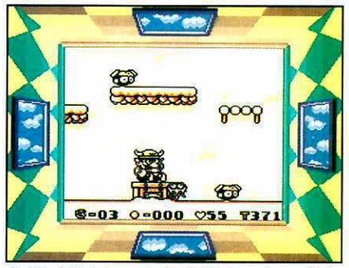
In diesen Blöcken könnte sich ein Gegenstand verbergen, der Wario zu einem der drei Power-Warios macht. Nachschauen lohnt sich!

KLEINER WARIO



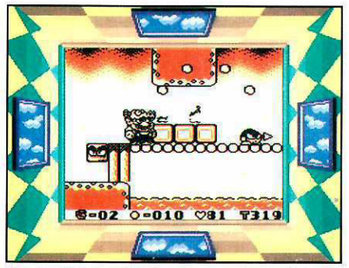
Wario in seiner kleinsten Ausführung. In dieser Größe kann er nicht einmal die Rempelattacke ausführen. Ein Power-Up Symbol muß her!

STIER-WARIO



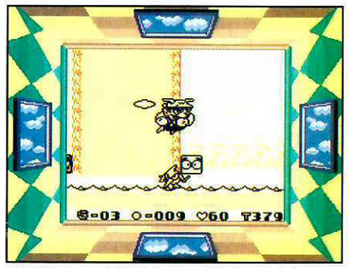
Als Stier-Wario kann der Held gleich zwei neue Aktionen. Er kann Blöcke mit nur einem Schlag zertrümmern und sich mit Hilfe der Hörner an die Decke hängen.

DRACHEN-WARIO



Drachen-Wario heizt den Gegnern ein und das im wahrsten Sinne des Wortes. Mit dem Flammenhelm kann sich Wario unliebsame Gegner vom Hals schaffen.

JET-WARIO



Mit Hilfe des Jet-Antriebs ist es Wario möglich, kurze Strecken in der Luft zurückzulegen. In diesem Fall bleibt ihm ein Bad im Meer erspart.

Die Schatzsuche kann beginnen!

Am Ende eines jeden Levels wird Wario auf eine Statue mit einem kaum zu übersehenden Münzeinwurfschlitz treffen. Wirft er eine Münze in den Schlitz, wird sich eine Tür öffnen. Diesen Vorgang sollte Wario an jeder Statue, der er begegnet, wiederholen. Einige Statuen werden Türen öffnen, andere speichern das Spiel bis zu diesem Punkt ab.

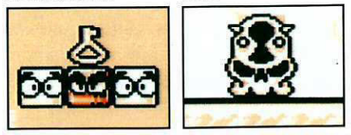
BONUS-SPIELE

Nachdem Wario ein Level beendet hat, hat er die Möglichkeit, eines von zwei Bonusspielen zu spielen. Während er bei dem einen Spiel Gelegenheit hat, sein Vermögen zu verdoppeln, kann er bei dem anderen Spiel Extra-Herzen und 1-Ups gewinnen. Beim Spiel „Hop oder Top" geht es darum, den Inhalt von Eimern zu wählen, in einem Eimer ist Geld, in dem anderen ein Gewicht.

SCHÄTZE UND HILFE

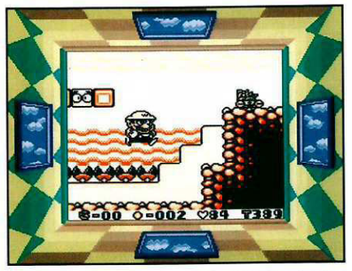
Neben den Münzen gibt es noch andere hilfreiche Dinge für Wario zu finden. Mit Schlüsseln kann er beispielsweise die Schädeltüren öffnen.

SCHLÜSSEL TÜR



Abschnitt 1: Rice Beach (Level 1-7)

Den ersten Ort, den Wario auf der Pfefferinsel erkundet ist der Rice Beach, sein Ankunftsort. Hier wimmelt es nur so von Fässern, die die Piraten am Strand hinterlassen haben. Natürlich warten bereits einige der Piraten auf Wario, denn sie haben seine Ankunft beobachtet. Dennoch, die ersten Gegner machen auf Wario einen recht harmlosen Eindruck, dafür jedoch ist der Endgegner von Rice Beach sehr gefürchtet. Gleich in dem ersten Level gibt es einige interessante Höhlen, die Wario auf jeden Fall noch einmal besuchen sollte, wenn die Flut eingekehrt ist. Auch verfügen einige der Levels über Mitteltore, an denen neu gestartet werden kann, wenn der erste Versuch mißlingt.



BOSS NR. 1: SPIKED PIRAT!

Der Herrscher von Rice Beach ist der Spiked Pirat. Er ist ziemlich groß und vor allem ungeheuer schnell. Wario hat nur eine Möglichkeit, ihn zu treffen, er muß ihm ganz kräftig in die Rippen rempeln, wenn er sich gerade nicht eingerollt hat. Wenn der Pirat schnell nach vorn rollt, sollte Wario ihn überspringen.

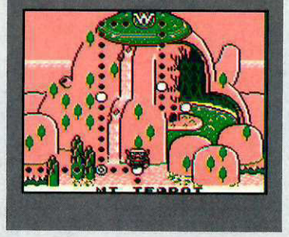
0691-3520-1243

Um das Strandfeeling am besten wiederzugeben, empfehlen die Piraten die Farben obiger Kombination. Auf diese Weise könnt Ihr jedes Level seiner Atmosphäre anpassen.

Abschnitt 2: Mount Teapot (Level 7-13)

Wario war am Rice Beach gelandet und hatte sich am Strand entlang gekämpft. Es gelang ihm sogar, den Spiked Pirat zu besiegen. Nun lag das nächste Gebiet vor ihm, Mount Teapot!

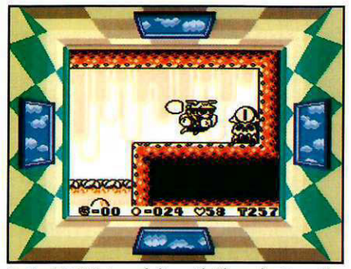
7110-6419-9352



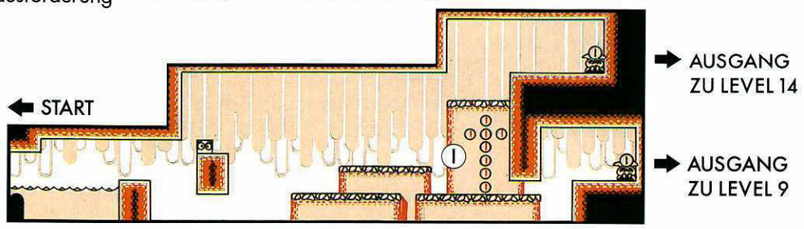
Der Berg ruft ... und zwar, daß er neu eingefärbt werden will. Mit dem Optionsmenü kein Problem. Ein dezentes Braun und ein sattes Grün für die Vegetation auf dem Berg und schon stimmt's.

DER GEHEIMNISVOLLE TEEKESSELBERG!

Mount Teapot erhielt seinen Namen zurecht. Der Berg, der aussieht wie ein Teekessel, besteht aus sechs Gebieten, die es zu erkunden gilt. Der Endgegner des Berges thront auf der höchsten Erhebung des Gesteins und sieht es gar nicht gerne, wenn Fremde in sein Reich eindringen. Auch die Piraten in den Bergen sind schon vor Wario gewarnt und deshalb besser vorbereitet, als ihre Kollegen in Rice Beach, folglich stellt das Berg-Level eine größere Herausforderung für Wario dar. Zu finden gibt es in diesem Abschnitt einen Geheimgang, der direkt in den nächsten Abschnitt, Sherbet Island, führt. Es gibt aber noch einen zweiten Ausgang.



Springt Jet-Wario auf diese Plattform, liegt vor ihm der Ausgang, der ihn direkt zu Level 14 bringt.



Abschnitt 3: Sherbet Island (Level 14-19)

2422-1221-5359

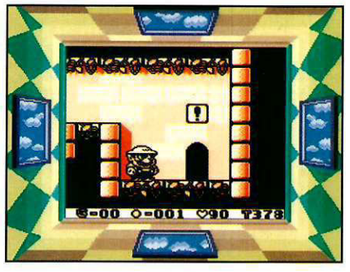
Sherbet Island, das eisige Land in der Farbe, die am besten zu ihm paßt. Mittels oben genannter Kombination taucht ihr das Land in Eis. Paßt aber auf, daß Ihr Euch nicht dabei erkältet.

Auch Sherbet Island besteht aus sechs eisig kalten Levels. Obwohl es für den Spielverlauf nicht notwendig ist, diesen Abschnitt der Pfefferinsel zu erforschen, lohnt ein Ausflug auf das Eis-Land. Vorbereitet sein, sollte Wario vor allem auf die rutschigen Eisflächen, die die Erkundung von Sherbet enorm erschweren. Hat er es einmal geschafft bis zum Endgegner vorzudringen, wird es kritisch, denn der Pinguin versteht keinen Spaß. Dennoch lohnt der Versuch!

An dieser Stelle ist es von Vorteil, Jet-Wario zu sein. So kann Wario nämlich über die rutschigen Eispartien hinwegfliegen.

SCHALTERMYSTERIEN

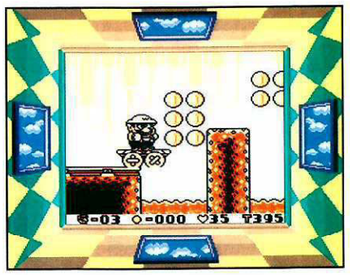
In Level 15 des Sherbet Island Abschnitts wird Wario vor ein Rätsel gestellt. Über einem mit Dornen gepflasterten Boden befindet sich eine Tür, die Wario verständlicherweise nicht erreichen kann. Er kann sich nur auf den Eisplattformen hoch über dem Boden bewegen. Diese führen zu einer Tür, hinter der sich ein Block befindet. Wario aktiviert den Block und fragt sich, was nun wohl passiert ist. Eine Antwort auf seine Frage erhält er im Raum mit dem Dornenboden.



Abschnitt 4: Stove Canyon (Level 20-25)

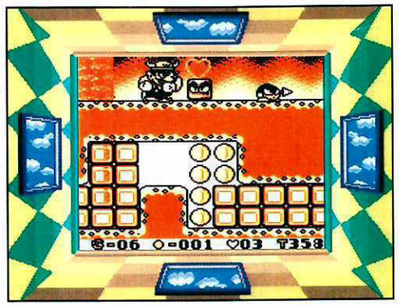
Heiiiiß! Mit dieser Farbkombination erhaltet Ihr die Farbe, die dem Spielabschnitt entspricht. Doch Vorsicht, der Controller könnte anfangen zu glühen!

Heiß her geht es im vierten Level des Spiels, in dem sich Wario daran macht, den Stove Canyon zu erkunden. Das gesamte Gebiet ist von brodelnder Lava, glühenden Feuerbällen und heißen Quellen umgeben. Eine weitere Gefahr stellen die Feuerfledermäuse dar, die sich nur zu gern auf nichtsahnende Stove Canyon Touristen stürzen. Auch der Endgegner des Landes ist ein ziemlicher Hitzkopf.



DER BESTE WEG DURCH LEVEL 20

Bereits das erste Level des Stove Canyons hat es in sich. Hier eine der Möglichkeiten ans Ziel zu kommen: Zunächst sollte Wario den mittleren Weg einschlagen, bis er an eine Abzweigung gelangt, die nach oben führt. Diesen Weg schnell weiter, denn die Lavamassen verfolgen ihn. An der nächsten Weggabelung nach unten, Münzen einsammeln und die Blöcke zerstören. Schon ist er am Ausgang.



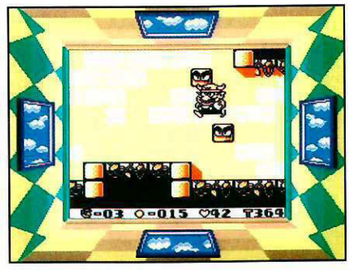
Abschnitt 5: SS Tea Cup (Level 26-30)

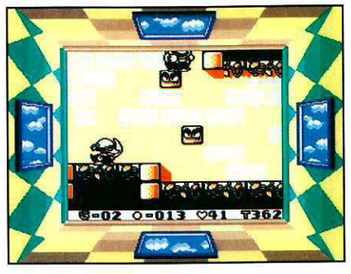
Im Inneren des Schiffs dominieren Planken aus Holz. Mit oben genanntem Code könnt Ihr das Level genau in diesem Farbton einfärben ... falls Euch nichts besseres einfällt.

Die SS Tea Cup, ein stolzes Piratenschiff, ist an der südöstlichen Küste des Landes vor Anker gegangen. Erwartungsgemäß halten sich viele Piraten an Bord des Schiffs auf, die Wario nicht gerade freundlich empfangen. Außerdem wimmelt es nur so vor Alligatoren, die mit ihren messerscharfen Zähnen ungern eine Mahlzeit ablehnen. Auch die Bombenvögel tragen ihren Teil dazu bei, daß Warios Ausflug auf das Schiff alles andere als ein Urlaub wird. Wario sollte sich auf ein Abenteuer zu Wasser und zu Lande gefaßt machen. Gut zu wissen, daß gleich am Anfang des Schiff-Levels ein Drachenhelm auf ihn wartet.

BLOCK ZUM REICHTUM

In Level 26 sollte Wario den versteckten Block nutzen, um die über ihm gelegene Plattform zu erreichen. Dort warten Schätze auf ihn, die seine kühnsten Vorstellungen übertreffen.

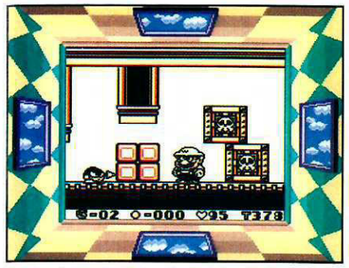




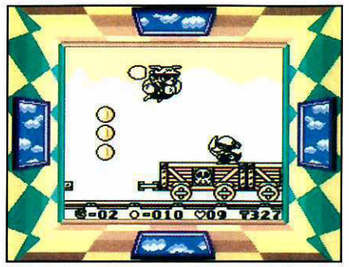
Abschnitt 6: Parsley Woods (Level 31-36)

Parsley Woods ist ein riesiges Waldgelände, unter dem sich die Minenschächte der Piraten verbergen. Unzählige Eingänge gibt es hier zu erforschen, doch alle werden gut bewacht.

REISE MIT DEM MINEN-EXPRESS



Bei der Reise durch das Dunkel des Stollens gibt es Regeln. Die wichtigste lautet: Nicht einschüchtern lassen!



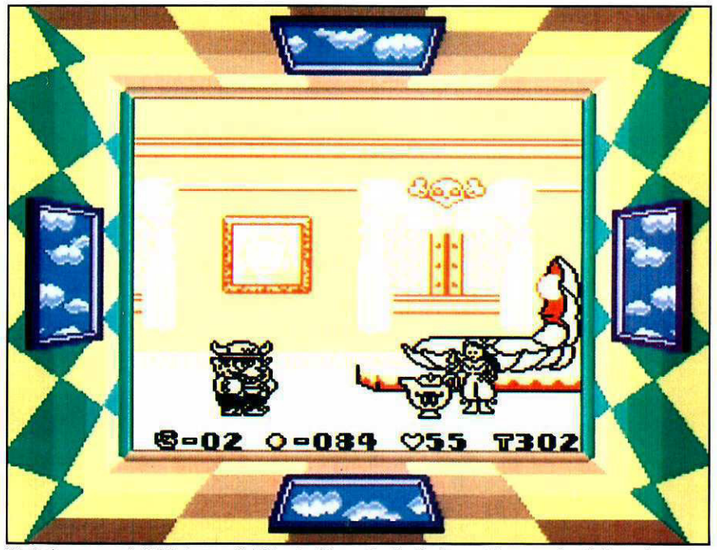
Oftmals ist es schwer den Gegnern auf dem Zug auszuweichen, hier hilft der Jet-Helm weiter.

Satte, grüne Wälder und der unter dem braunen Erdreich gelegene Stollen ... all das könnt Ihr mit obiger Kombination haben. Da macht das Spielen doppelt Spaß.

Abschnitt 7: Syrup Castle (Level 37-40)

Das Schloß der Piraten sieht alles andere als einladend aus und auch im Inneren fühlt sich Wario nicht viel wohler. Dennoch treibt ihn die Gier nach Geld und Schätzen voran. Wohlwissend, daß im Syrup Castle die bisher schwersten Aufgaben und Gegner auf ihn warten. Doch schließlich geht es ja um sein Eigenheim und da kennt Wario keine Angst.

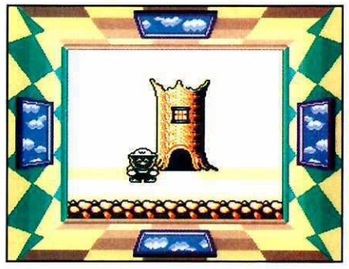
Auf ihren vielen Beutezügen haben die Piraten so viele Schätze ergattert, daß sie das Innere ihres Schlosses mit Gold ausgestattet haben. Der Farbcode macht es möglich.



Wario hat es geschafft! Er hat tatsächlich alle Piraten in die Flucht geschlagen und steht kurz davor, den letzten Endgegner zu bezwingen. Dann winkt ihm sein Preis, doch was wird es sein?

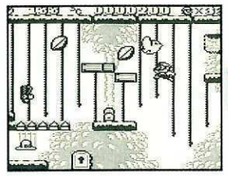
VOGELNEST ODER PRUNKSCHLOSS?

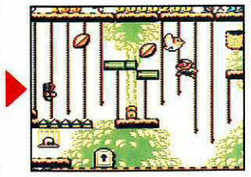
Nachdem Wario auch die letzte Hürde genommen hat, heißt es abrechnen, denn jetzt kommt es darauf an, wieviel Geld er im Spiel gesammelt hat. Die Art seines Hauses richtet sich nach der Höhe des Betrages. Vom Vogelnest bis zum Prunkschloß ist alles drin.



DONKEY KONG®

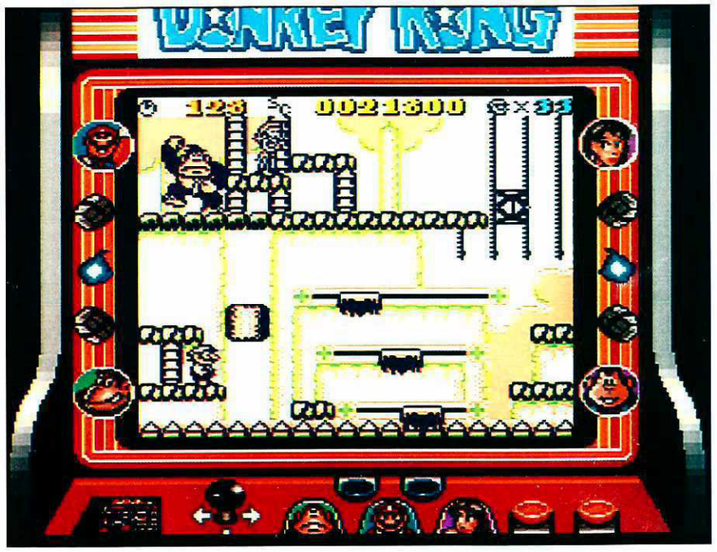
Er ist wieder da! Und er hat etwas mitgebracht. Donkey Kong präsentiert uns das erste komplett in Farbe programmierte Super Game Boy-Spiel.





100 Level Donkey-Action in Farbe!

Donkey Kong feiert sein Comeback. Nachdem er uns bereits drei Jump'n'Run Abenteuer auf dem NES bescherte, schickt er sich nun an, den Game Boy zu erobern ... und zwar in Farbe. Dabei merkt man Donkey Kong sein Alter überhaupt nicht an. Die lange Ruhepause scheint ihm gut getan zu haben. Den Beweis dafür erbringt er gleich in seiner ersten Amtshandlung, erneut entführt er Pauline. Daß das unserem Klempner Mario überhaupt nicht paßt, dürfte klar sein. Sofort macht er sich auf den Weg seine Freundin zu befreien. Vor ihm liegen 100 Levels ...

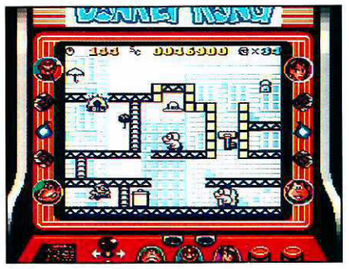


Trickreich, umfangreich und spannend!

Auch im neuen Donkey Kong hat Mario in jedem Level wieder die Aufgabe, den Ausgang zu erreichen. Dies ist jedoch nicht so einfach, denn die Ausgangstür ist meist verschlossen, das heißt, Mario muß zunächst einen Schlüssel finden, um das Level zu beenden. Neben Jump'n'-Run Levels gibt es Duell-Levels und natürlich viele Bonusrunden.

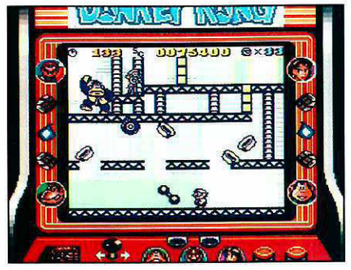
SCHLÜSSEL-LEVEL

Den Schlüssel finden und die Tür öffnen ist der Auftrag in den meisten Stages. Nicht immer unproblematisch.



DUELL-LEVEL

Duell mit Donkey Kong. Er hat aus seinen Erfahrungen gelernt und läßt sich diesmal nicht so schnell kleinkriegen.



© 1994 Nintendo Co., Ltd.

Dreifache 1-Up Chancen

Obwohl das Spiel über eine Speicherfunktion verfügt, ist es ratsam, möglichst viele der Extraleben einzusammeln. „Donkey Kong" bietet drei verschiedene Möglichkeiten, Extraleben zu sammeln:

1. IN DEN LEVELS

In vielen Stages lassen sich Extraleben finden. Sie sind durch ein Herz gekennzeichnet und es ist in der Regel nicht schwer, sie einzusammeln. An schwierigen Stellen werdet Ihr später dankbar für jedes Leben sein.

2. SAMMELN

Als Pauline entführt wurde, sind ihr einige Gegenstände aus der Handtasche gefallen. Findet Mario sie, weiß er, daß er auf dem richtigen Weg ist. Für jeweils drei gefundene Gegenstände kommt Mario in eine Bonusrunde.

3. BEENDEN DER LEVELS

Jedes Mal, wenn es Mario gelingt, jeweils fünf Levels zu beenden (drei normale Levels und ein Kong-Level), wird abgerechnet. Dann erhält der tapfere Klempner für jeweils 100 angefangene Punkte ein Extraleben.

Stage 0: Das ist nur der Anfang ...

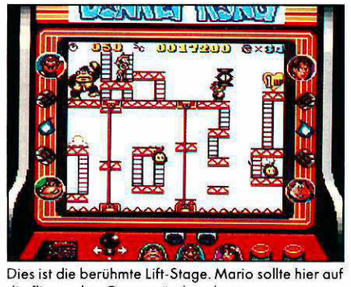
Die ersten vier Stages werden Euch bekannt vorkommen, sie sind ähnlich denen in „Donkey Kong" für das NES. Doch wenn Ihr erwartet, daß sich Donkey auch hier nach den vier Stages geschlagen gibt, liegt ihr falsch, denn hier beginnt Euer Abenteuer erst. Habt Ihr diese Level beendet, öffnet sich das Tor zu einer neuen Welt. Jetzt erwarten Euch 96 brandneue Levels.

Hat Mario ein Level beendet, wird ein neuer Donkey Kong auf seinen Kollegen gestapelt.

STAGE 0 – 1

Die klassische Donkey Kong Stage. Mit Hilfe seines Hammers kann Mario die Fässer zertrümmern.

STAGE 0 – 3



Dies ist die berühmte Lift-Stage. Mario sollte hier auf die fliegenden Gegenstände achten.

STAGE 0 – 2

Hier muß Mario darauf achten, daß er die Gegenstände auf dem Fließband nicht berührt.

STAGE 0 – 4

Auf dem NES war diese Stage die letzte im Spiel. Auf dem Game Boy geht das Spiel erst richtig los.

Stage 1: Großstadt in Nöten

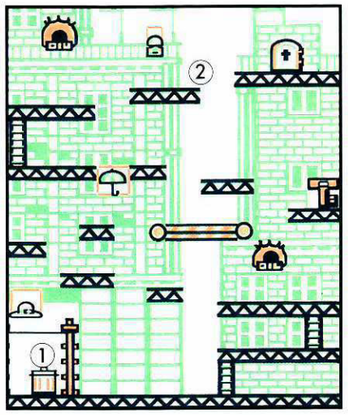
Das erste Gebiet, das Mario zu durchqueren hat, ist die Großstadt. Wie in den King Kong-Filmen, muß er einen Wolkenkratzer erklimmen, um weiterzukommen. In der vierten Stage dieses Gebiets wartet dann der gefräßige Donkey auf Mario. Auch Mario hat während seiner „Donkey Kong-Abwesenheit" dazugelernt und seine Fähigkeiten verbessert. So macht es ihm zum Beispiel nichts mehr aus, wenn er aus einer gewissen Höhe in den Abgrund stürzt. Außerdem kann Mario auf die Gegner springen, sie hochheben, um sie dann als Wurfgeschoß einzusetzen – vorzugsweise gegen große Affen!

STAGE 1 – 2

① Übung am Reck

Hier schwingt Mario am Reck und muß von dort aus auf die nächste Plattform springen.

Drückt Mario das Steuerkreuz nach oben und springt, wird er vom Reck aus nach oben geschleudert.



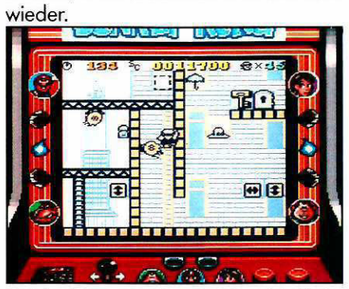
② Harmlose Typen

Diese kleinen Kerlchen werden Mario nicht verletzen, aber aus dem Weg gehen werden sie ihm auch nicht.

Die Typen zu schieben oder sie von hinten zu nehmen, hätte keinen Sinn, Mario würde den Kürzeren ziehen.

STAGE 1 – 6

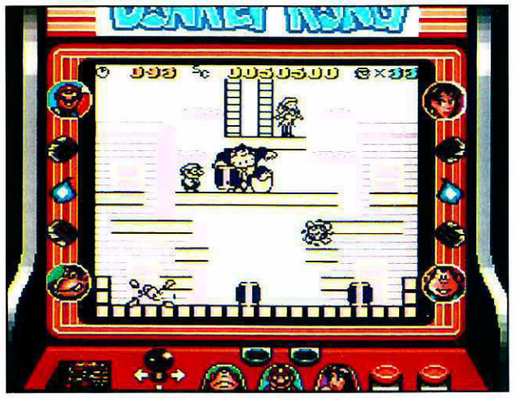
In diesem Level wird Mario ein neuer Gegenstand beschert, der Leiterblock. Wenn Mario ihn findet, kann er ihn immer und jederzeit verwenden, jedoch nur in diesem Level. Er sollte sich genau überlegen, wo er die Leiter ausfährt, waagerecht oder senkrecht, denn wenn sie einmal ausgefahren ist, hat er nur rund fünf Sekunden Zeit, um hinaufzuklettern, danach verschwindet die Leiter wieder.



Die Leiter fährt nur so weit aus, bis sie auf ein Hindernis trifft.

STAGE 1 – 8

Mario hat es bis in Stage 8 der Großstadt geschafft. Aus einiger Entfernung kann er seine Freundin Pauline sehen, doch sie ist nicht alleine. Donkey Kong ist bei ihr und wird sie nur ungerne wieder gehen lassen. Schließlich muß er auch an seinen Ruf denken. Das weiß auch Mario und macht sich sofort daran, dem Affen Manieren beizubringen. Doch dies gestaltet sich gar nicht so einfach, denn Kong rollt Fässer von seiner Plattform herunter, denen Mario nur schwer ausweichen kann. Dennoch, die Fässer sind der Schlüssel zum Erfolg für Mario. Er sollte auf sie springen, sie hochheben und auf Donkey zurückwerfen. Drei Treffer reichen aus, um den Dschungelkönig außer Gefecht zu setzen ... vorerst.



Cool, Mario hat Donkey eins verpaßt. Nur noch zwei Treffer und der Affe verschwindet ... leider mit Marios Freundin Pauline.

Stage 2: Ausflug in den Wald

Von der Großstadt in den Wald oder besser vom Regen in die Traufe. Hier warten auf Mario noch mehr Levels, noch mehr Gegner und eine noch größere Herausforderung. Diesmal hat es Mario mit gleich zwölf Stages zu tun, die es zu durchkämpfen gilt.

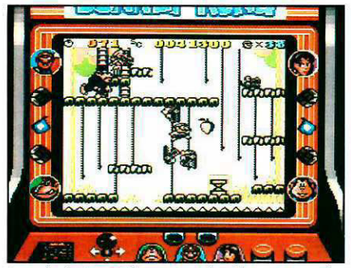
STAGE 2 – 2

In dieser Stage wundert sich Mario, was wohl der Schalter auf der Steinplattform zu bedeuten hat. Nachdem er es ausprobiert, weiß er es: Das Feld aktiviert alle Liftplattformen. Diese kann er nun benutzen, um die Gegenstände einzusammeln und den Schlüssel zu ergattern, der ihm die Ausgangstür öffnet.

Wird der Schalter in dieser Stage aktiviert, setzt er alle Liftplattformen in Bewegung.

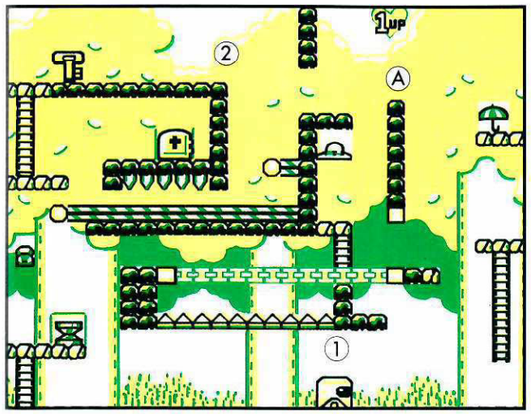
STAGE 2 – 4

Dieses Level erinnert an ein Level in Donkey Kong Jr. für das NES. Mit dem Unterschied, daß es diesmal Mario ist, der sich an den Lianen weiter hangeln muß, um Donkey Kong zu erreichen. In acht nehmen muß sich Mario vor allem vor den kleinen Alligatoren, die sehr gefräßig sind.



Da sich die Mini-Alligatoren schnell bewegen, sollte Mario ihnen nicht zu nahe kommen.

STAGE 2 – 7



① Benutzt den Schalter zweimal!

In dieser Stage bekommt es Mario mit zwei Ladykäfern zu tun. Er kann sie jedoch leicht ausschalten, indem er zunächst den Schalter einmal betätigt und einen der Käfer zum anderen lockt. Beim zweiten Betätigen des Schalters kann er nun das 1-Up oben (Ⓐ) holen.

Zunächst den Schalter betätigen und einen der Käfer zum anderen locken.

Nun den Schalter erneut betätigen, um die Käfer dort einzuschließen.

② Schlüsselwurf und Sprint

Um den Schlüssel in dieser Stage sicher nach unten zu bekommen, muß Mario den Schlüssel auf das Förderband fallen lassen und dann sofort lossprinten, um ihn unten wieder in Empfang nehmen zu können. Dann braucht er nur noch auf die Plattform zu springen.

Sobald Mario den Schlüssel fallen läßt, sollte er sich schon auf den Weg nach unten machen und den Schlüssel abfangen.

STAGE 2 – 11

Ein weiteres Schlüssel-Problem. Auch hier ist der Schlüssel links oben und der Ausgang unten. Nur durch geschicktes Springen von Plattform zu Plattform kann er hier die Tür erreichen.

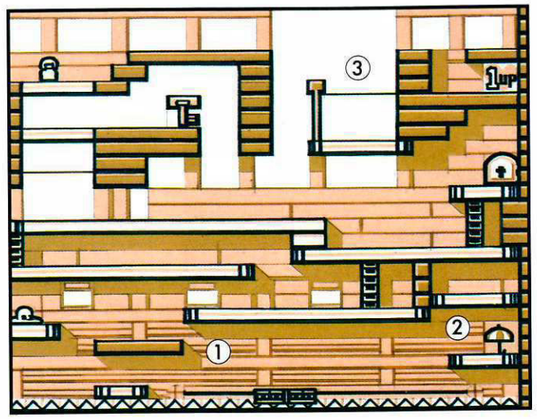
Stage 3: Das Schiff der Gefahren

Diese Bootsfahrt wird gar nicht so lustig! Zwar sind die Herausforderungen, die Mario auf diesem Klipper erwarten, durchaus zu meistern, aber die Besatzung...! Jeder Piratenkapitän hätte seine Freude an dieser Bande. Da wäre zum Beispiel die langarmige Krabbe, die nur zu gerne zwickt und zwackt. Oder die Typen, die ihr Antlitz hinter eisernen Masken verstecken – auch nicht gerade die richtigen Begleiter für eine Kreuzfahrt. Aber Donkey Kong scheint sich hier sehr wohl zu fühlen ... doch nicht mehr lange!

STAGE 3 – 2

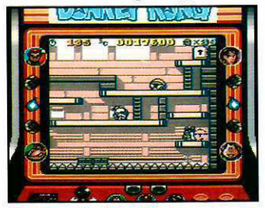
① Heikles Hüpfen

Mario bleibt auch nichts erspart. In dieser Stage führt der Weg nämlich über bewegliche Plattformen. Da gilt es den richtigen Zeitpunkt zu erwischen, um von einer zur anderen Plattform zu hüpfen.

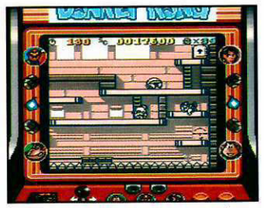


② Höher springen

Was immer Mario auch versucht – er schafft einfach nicht den Sprung bis zu der Plattform oben. Doch irgendeinen Weg muß es ja geben. Mario versucht es mal mit etwas anderem. Er geht in den Handstand und springt nun nach oben. Und bitte... es hat geklappt!



Ein zirkusreifer Handstand auf der unteren Plattform soll das Problem lösen.



Mit dem Handstand-Sprung kann Mario höher springen als normal.

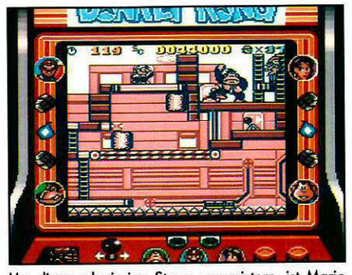
③ Erstaunliche Hochsprünge

Das 1-Up rechts oben möchte sich Mario nicht entgehen lassen. So begibt er sich zunächst an das Reck. Von dort aus läßt er sich nach oben auf die Plattform schleudern.

STAGE 3 – 3

Mario macht sich die Gegner zunutze: Die maskierten Typen schieben ihn geduckt durch die enge Passage.

STAGE 3 – 4



Um diese schwierige Stage zu meistern, ist Mario gezwungen die Schalter oben links und in der Mitte zu betätigen.

STAGE 3 – 6

Mario lockt die beiden Gegner oben rechts auf die stachelige Plattform, um selbst hinauf zu kommen, ohne daß sie ihm den Weg versperren.

Stage 4: Im Dschungel des Affens

Hier fühlen sich Donkey Kong und sein Sohn besonders wohl – der Dschungel ist ihr Element. Doch ob das auch für einen Klempner aus Brooklyn zutrifft? Auf jeden Fall trifft Mario im Dschungel auch auf den Filius des großen Affens. Zusammen mit Papa macht er das Leben zur Dschungel-Hölle.

STAGE 4 – 4

Muß das sein? Donkey Kong bekommt Verstärkung von seinem Junior. Für Mario nicht gerade ein Freudentag.

STAGE 4 – 6

Aus Blöcken baut sich Mario eine Treppe, die ihn auf die obere Plattform hinauf führt. Ganz schön clever, oder?

Stage 5: Die Wüste lebt doch

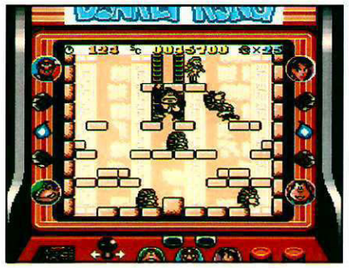
Der Affe scheint die ganze Welt als sein Zuhause zu betrachten. Nun lockt er Mario in die Wüste. Eine heiße Gegend – in jeder Hinsicht! Glücklicherweise findet Mario in diesen sandigen Gefilden den Super-Hammer. Wenigstens eine hübsche Überraschung in dieser unfreundlichen Umgebung.

STAGE 5 – 2

Der Super-Hammer zertrümmert sogar dicke Wände. Das ist auch notwendig, sonst wäre Mario in der Sackgasse.

STAGE 5 – 12

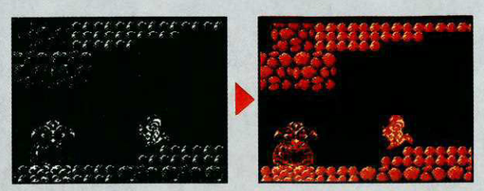
Mario wirft drei Gegner auf den dicken Affen. Doch mit letzter Kraft gelingt dem noch die Flucht...!



Stage 6: Nur fliegen ist schöner

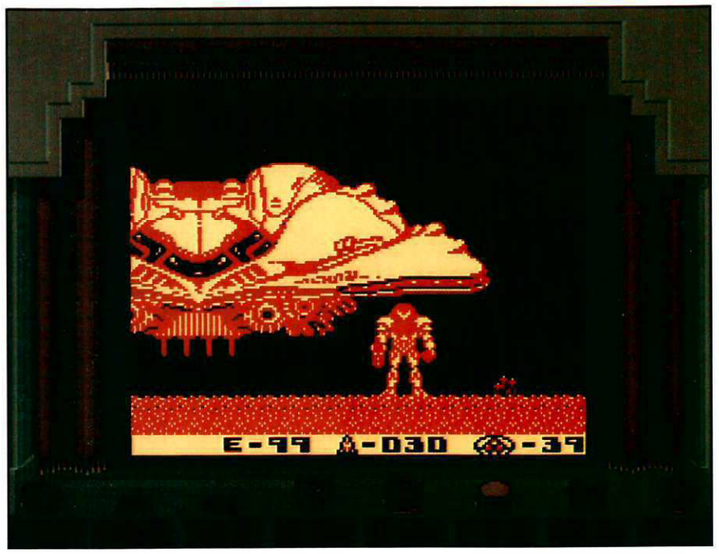
Das Skelett eines Flugzeugs schwebt noch immer durch die Lüfte. Hier irgendwo hat sich Donkey versteckt. Mario wäre froh, wenn dies das Ende wäre, doch es kommen noch drei Stages...

Samus Aran ist wieder da! Diesmal verschlägt es die anmutige Sternenkriegerin auf den Planeten SR388 im Game Boy Sonnensystem, wo sie das gefährlichste Abenteuer ihres Lebens erwartet.



Die Heimat der Weltraumparasiten

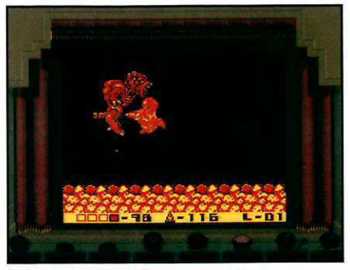
Samus Aran ist sehr zufrieden mit sich, hat sie doch den Weltraumpiraten Mother Brain besiegt und damit eine intergalaktische Invasion der Metroids verhindert. Doch ihre Mission ist noch nicht beendet! Auf dem Planeten SR388 leben noch mehr Weltraumparasiten und mutieren fröhlich vor sich hin. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die nächste kriminelle Natur versucht, die Metroids für sich zu nutzen. Die intergalaktische Föderation beauftragt Samus Aran, alle Metroids auszurotten.



Der Planet SR388

Nachdem Samus Aran mit ihrem Cybershuttle auf der Oberfläche des Planeten SR388 gelandet ist, begibt sie sich sofort in das unterirdische Labyrinth. Zu ihrer Grundausrüstung gehören ein spezieller Schutzanzug, ein Strahlengewehr, der Morphing Ball und sechs Missile-Container (30 Missiles). In den unterirdischen Gängen gibt es noch mehr zu finden.

DIE MISSION



Auf ihrem Metroid-Scanner kann Samus Aran zu jedem Zeitpunkt erkennen, wieviele Metroids sich noch auf dem Planeten befinden. Denkt daran: ALLE Metroids müssen vernichtet werden!

ZUSATZAUSRÜSTUNG

Im weiteren Verlauf des Abenteuers kann Samus noch zusätzliche Ausrüstungsgegenstände finden – den Varia Suit, den Ice- und den Plasma-Beam, Bomben und vieles mehr.

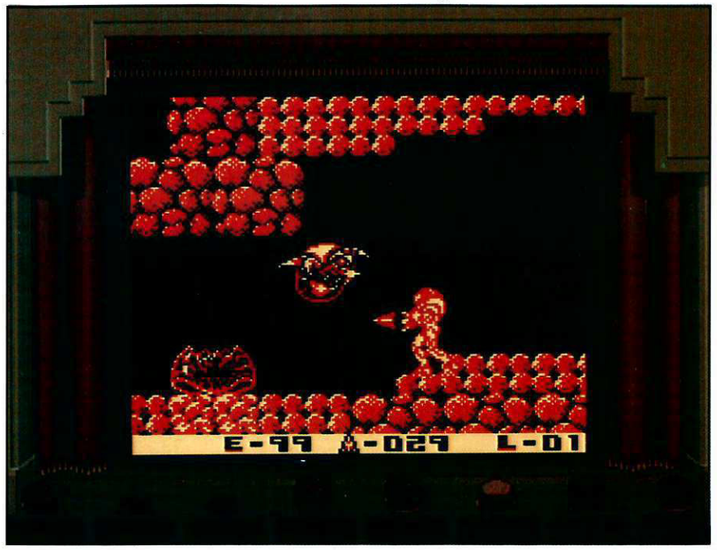
© 1992 Nintendo Co., Ltd.

SR388 – Der erste Sektor

Ein großer Teil des SR388-Labyrinths ist mit Säure überflutet. Diese muß zunächst abgepumpt werden ...

Im linken, unteren Bereich des Höhlenlabyrinths stößt Samus Aran auf den ersten Alpha-Metroid, der zunächst ganz friedlich in seinem Kokon schlummert. Kaum nähert sich Samus der Kreatur, wird der Metroid lebendig und greift sie an. Samus schaltet sofort auf Missiles um und feuert auf den Metroid-Parasiten. Nachdem der Metroid besiegt ist, beginnt die Höhle zu beben. Samus Aran vermutet ganz richtig, daß die Säure im rechten Bereich der Höhle nun abgesickert ist. Nun kann sie ihre Mission beginnen.

Es muß ja nicht immer ganz so lavamäßig sein. Warum eigentlich sollen die Höhlen von SR388 nicht mal aussehen, als wären sie aus Holz? Es ist reine Geschmacksache.

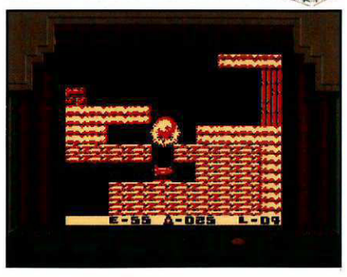


SR388 – Der zweite Sektor

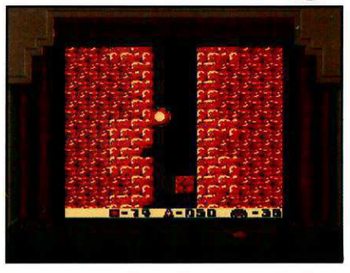
Die ideale Farbkombination, um eine typische Metroid-Stimmung zu schaffen. Mit diesem Paßwort schafft Ihr dunkle Dungeons, glutrote Felsen und eine düstere Atmosphäre.

Die gefährliche Säure ist nach unten gesickert und Samus Aran kann nun fortfahren, die unterirdischen Höhlen des Planeten SR388 zu erforschen. Neben einigen Alpha-Metroids, die sie sofort vernichtet, findet sie auch neue Ausrüstungsgegenstände, die sehr nützlich sind. Findet Samus Aran den Bombengenerator, kann sie jederzeit als Morphing Ball Bomben legen. Die Explosion einer Bombe kann sowohl manche Gegner vernichten, als auch poröse Mauerstücke zerstören. Auf diese Weise entdeckt Samus so manchen Geheimweg. Auch sehr wertvoll ist der Spinnenball. Mit diesem Gegenstand kann Samus als Morphing Ball auch die Wände und Decken entlangrollen. So erreicht sie interessante Nischen, hinter denen sich Geheimräume verbergen.

BOMBEN



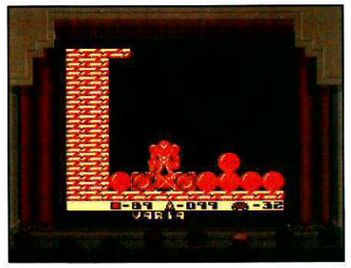
SPINNENBALL



SR388 – Der dritte Sektor

UND WEITER GEHT'S!

Mit einem unguten Gefühl dringt Samus Aran immer weiter vor in das unterirdische Labyrinth des Planeten. Ein Blick auf ihren Metroid-Scanner zeigt ihr, daß es noch viel zu tun gibt. Doch je weiter sie in das Gewölbe vordringt, desto gefährlicher werden ihre Gegner, die Bewohner von SR388. Samus Aran weiß, ohne weitere und stärkere Ausrüstungsgegenstände wird sie hier nicht alt. Die Suche lohnt sich, denn neben einem Energie-Container kann sie in diesem Sektor auch die Varia, den Sprungball und die sagenhaften Sprungstiefel finden.



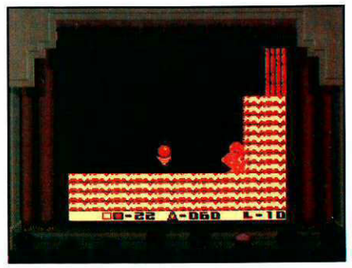
Mit dieser Farbkombination bekommt „Metroid II" neue Dimensionen. Der plastisch wirkende Hintergrund vermittelt eine ganz besondere Atmosphäre.

DIE SPRUNGSTIEFEL

Im unteren Bereich des dritten Sektors befindet sich ein Paar Sprungstiefel. Samus Aran erinnert sich an ihr Abenteuer auf dem Planeten Zebes und ihr fällt ein, was man mit solchen Sprungstiefeln alles tun kann. Bisher konnte sie ohne diese Stiefel ganz gut vorankommen, doch schon im nächsten Sektor wird sie große Probleme haben.

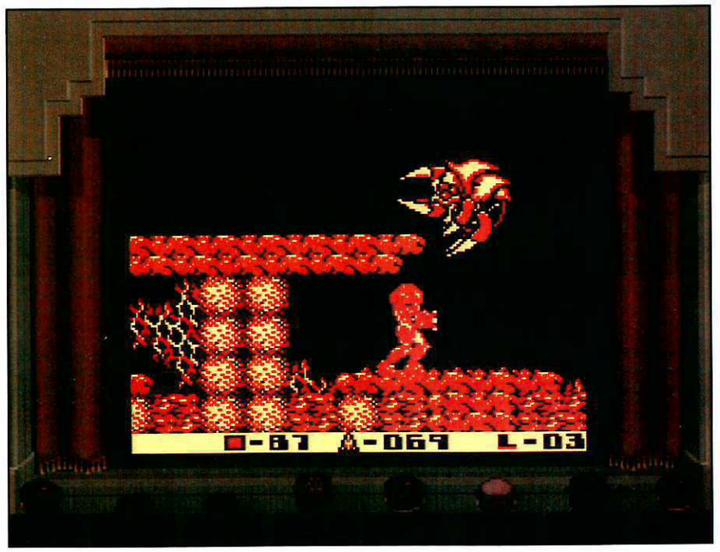
DER SPRUNGBALL

Wollte Samus bisher als Kugel eine bestimmte Stelle erreichen, blieben ihr nur das Hochbomben oder der Spinnenball. Mit dem Sprungball kann sie als Morphing Ball springen.



GAMMA-METROIDS

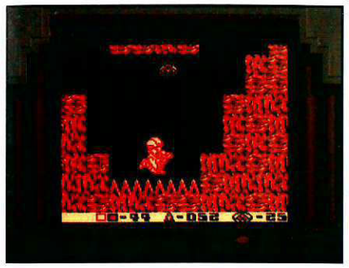
Durch die starke Gamma-Strahlung, die auf dem Planeten SR388 herrscht, ist es unter den Metroids zu gefährlichen Mutationen gekommen. Mit den Alpha-Metroids hat Samus ja bereits Bekanntschaft gemacht, doch die Gamma-Metroids sind noch um einiges unberechenbarer. Im dritten Sektor wird sie auf zwei dieser Mutationen treffen. Wird sie mit ihnen fertig?

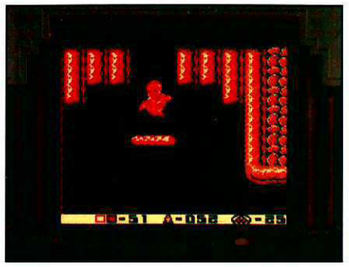


SR388 – Der vierte Sektor

MUTANTENHORDEN

Im vierten Sektor erwarten Samus Aran gleich acht Gamma-Metroids und zwei Alpha-Metroids. Als kleines Trostpflaster gibt es jedoch zwei Energie-Container, drei Missile-Container und die Space-Jump Boots.

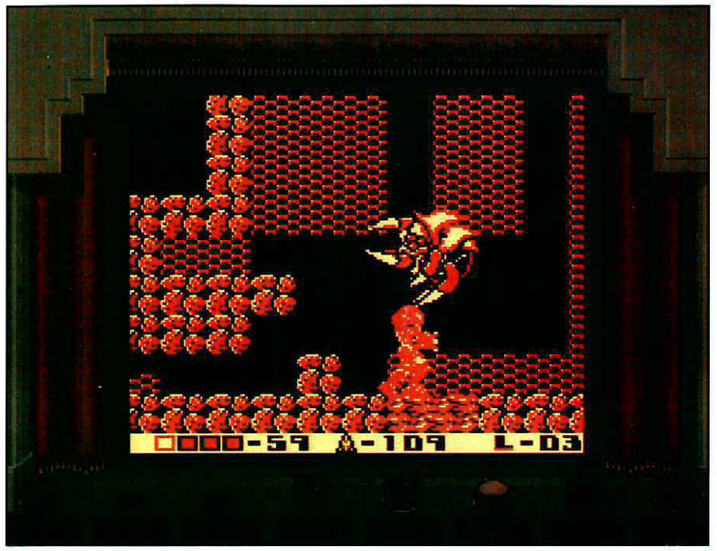




Das Paßwort, um ein klassisches Ambiente zu schaffen. Diesmal wirken die Höhlenwände etwas metallischer, ein Vergleich mit Mega Man-Spielen liegt nahe. Ob sich Samus hier wohlfühlt?

SPRUNGTECHNIKEN

Neben unzähligen, fiesen Gegnern gibt es im vierten Sektor noch andere Schwierigkeiten, mit denen Samus Aran klarkommen muß. Steile Höhlenaufgänge mit schmalen Plattformen zum Hinaufsteigen deuten darauf hin, daß es hier irgendwo einen Gegenstand geben muß, mit dem man sich springend noch besser bewegen kann – die Space-Jump Boots.

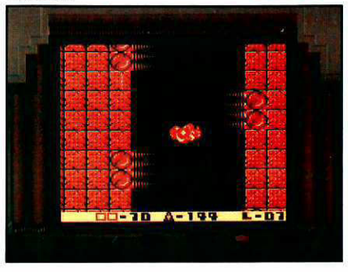


DER SPAZER-BEAM

Ein Lasergewehr, das gleichzeitig drei Strahlen abfeuert. Zusammen mit dem Wave-Beam und dem Ice-Beam verfügt Samus nun über ein Waffenarsenal, mit dem sich die meisten Gegner mühelos beseitigen lassen.

DIE SPACE-JUMP BOOTS

Die Anti-Gravitations-Sprungstiefel verleihen Samus Aran die Fähigkeit, noch während eines Sprungs einen weiteren Sprung auszuführen. So kann sie nach oben springen, ohne sich abstoßen zu müssen.



SR388 – Sektor 5 und 6

ZWISCHENSPIEL

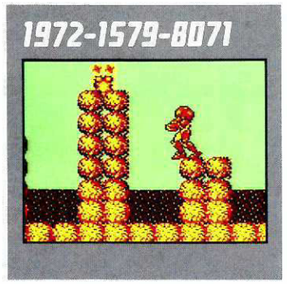
Als nächstes erwarten Samus Aran zwei relativ kleine Sektoren, in denen sich nur zwei Gamma-Metroids, ein Alpha-Metroid und keine Ausrüstungsgegenstände befinden.

Wenn die verschiedenen Metroid-Mutationen leuchtend gelb eingefärbt werden, wirken sie noch um einiges ekelhafter. Vielleicht fällt es Euch so leichter, sie zu zerstören.

SR388 – Sektor 7 und 8

SCREW-ATTACK

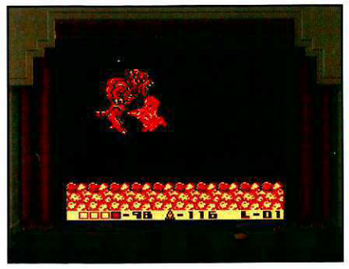
Der letzte Gegenstand, den Samus im SR388-Labyrinth finden kann, ist der Screw-Attack, mit dem Samus Aran während des Drehsprungs zur gefährlichen Waffe wird.

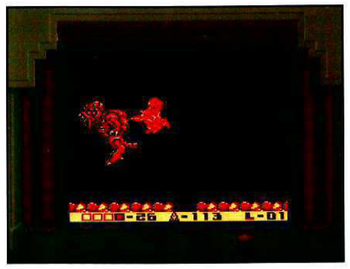


Der klassische Code für einen unheimlichen Dungeon mit Lava. Durch die Farbe der Flüssigkeit bestimmt Ihr, ob es sich um Lava (rot), Wasser (blau) oder Salzsäure (grün) handeln soll.

ZETA- UND OMEGA-METROIDS

Je weiter Samus Aran in das unheimliche Höhlensystem vordringt, desto gefährlicher wird es für sie. Tief im Inneren des Planeten leben noch weitere Mutationen der Metroids! Zeta- und Omega-Metroids sind sehr schnell und verlangen von Samus einen großen Vorrat an Missiles. Samus ist kurz vor dem Ziel.





SR388 – Das Finale

BEWÄHRTE TECHNIK

Der neunte Sektor, die Heimat der Queen-Metroid, ist die größte Herausforderung für Samus Aran. Die Metroids lassen sich ganz einfach zerstören, indem Samus sie zunächst mit dem Ice-Beam vereist und dann fünf Missiles auf jeden von ihnen feuert.

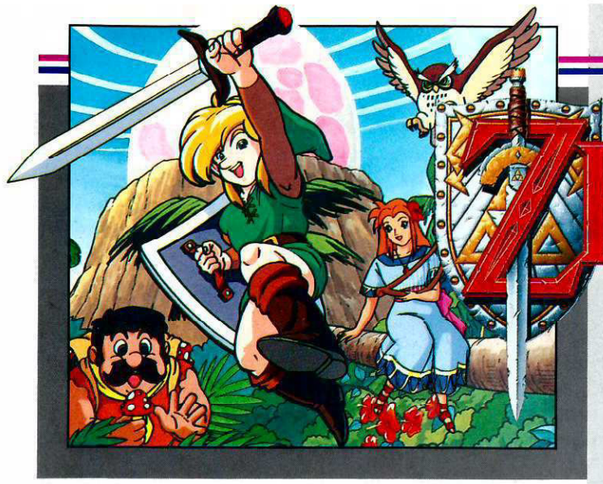
DIE QUEEN-METROID

Die widerlichste Mutation der Metroids ist die Queen-Metroid, auf die Samus Aran nur mit voller Ausrüstung treffen sollte. Um die Parasiten-Königin zu vernichten, braucht die Sternenkriegerin ungefähr 200 Missiles, die allesamt in das Maul der Queen-Metroid gefeuert werden müssen. Zwischendurch spuckt die Königin mit Feuerbällen, die man mit den Space-Jump Boots jedoch geschickt umspringen kann. Mit dem Screw-Attack lassen sich diese Feuerbälle sogar zerstören.

TUTTI FRUTTI

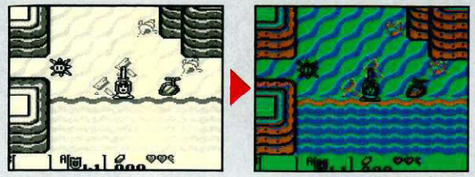
Spätestens am Ende des Spiels kann man sich mit eigenen Augen davon überzeugen, daß Samus Aran eine Frau aus Fleisch und Blut ist. Je schneller man das Spiel durchspielt, desto mehr Teile ihres High-Tech-Schutzanzuges zieht Samus aus. Allerdings hat auch dieser Striptease seine Grenzen ... Das gleiche funktioniert übrigens auch auf dem NES und dem Super Nintendo.

Für diese Szene solltet Ihr Euch eine besondere Farbkombination ausdenken. Immerhin ist der Kampf mit der Queen-Metroid das wichtigste im ganzen Spiel und verdient besondere Farben.



THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING™

Die erfolgreichste Action-Adventure-Serie der Welt feierte ihr Debüt. Mit 4 MBit gehört ZELDA – LINK'S AWAKENING zu den umfangreichsten Game Boy-Spielen.



Die Ballade vom Windfisch

Nach gefahrvollen Abenteuern in seiner Heimat Hyrule (NES & Super Nintendo), beschließt der junge Link mit seinem Segelboot eine Reise in ferne Länder zu machen, um dort neue Erfahrungen und Eindrücke zu sammeln. Link befindet sich gerade auf dem Heimweg, als sein Schiff kentert und er das Bewußtsein verliert. In seinem Koma träumt Link, wie er auf einer Insel namens Cocolint landet und dort von freundlichen Insulanern gerettet wird. Von den Bewohnern der Insel erfährt Link, wie er diesen Traum wieder verlassen kann. Für Link beginnt das größte Abenteuer seines Lebens.

Links Aufgaben

Um den Traum verlassen zu können, muß Link den Windfisch mit einer bestimmten Melodie wecken. Die Ballade des Windfisches ist allerdings erst dann wirkungsvoll, wenn sie auf den acht Musikinstrumenten der Sirenen gespielt wird. Wird Link die Instrumente und noch weiteres finden..?

MUSIKINSTRUMENTE

ANDERE GEGENSTÄNDE

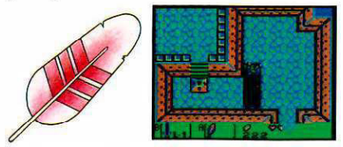
© 1993 Nintendo

Geigenklänge aus dem Wurmpalast

In der Nähe des Torongastrands befindet sich der Wurmpalast, das Versteck des ersten Musikinstruments. Von einer sprechenden Eule erfährt Link, daß sich der Schlüssel zu diesem Palast im Zauberwald befindet. Nach einer längeren Suche wird Link auch fündig und macht sich sofort auf den Weg in das unheimliche Labyrinth. Mit seinem Schild, dem Schwert und einem Säckchen Zauberpulver ist Link gut gewappnet für das, was ihn hier erwartet - Heerscharen von Monstern.

DIE GREIFENFEDER

Link findet die Feder mit der er riesige Sprünge machen kann.



DIE MUSCHELGEIGE

Das erste Musikinstrument ist die Muschelgeige im Wurmpalast.

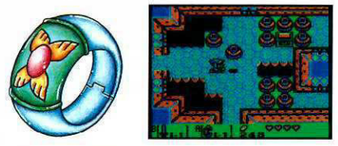
Der Farbcode für Kunstliebhaber: Wandverzierungen aus feinstem Nußbaumholz und Bodenfliesen aus elfenbeinfarbenem Marmor.

Geisterterror in der Djinn Grotte

Zufrieden mit seinem Fund, verläßt Link den Wurmpalast und macht sich auf ins Mövendorf, um Marin die Muschelgeige zu zeigen. Unterwegs begegnet er zwei Jungs, die ihm ganz aufgeregt von der Entführung Madame MiouMious Hund berichten. Link zögert keinen Moment und macht sich auf die Suche nach Struppi, den er in der Moblin-Höhle im TalTal Gebirge auch findet. Struppis Leibgericht sind die Pflanzen im Schleimsumpf vor der Djinn Grotte.

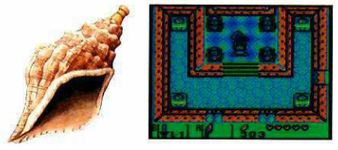
DAS KRAFTARMBAND

Damit kann Link Vasen, Steine und manche Gegner hochheben und werfen.



DAS TRITONSHORN

Der Klang des Tritonshorns harmoniert mit der Musik der anderen Instrumente.



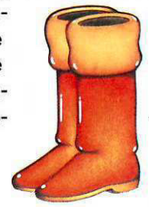
Auch mit dieser Farbkombination wird das Rätsel des „Eingesperrten Hasen" und des Skelettritters nicht einfacher.

1000 Rätsel in der Teufelsvilla

Nach dem erfolgreichen Kampf mit dem Flaschengeist verläßt Link die Djinn Grotte, um nach dem dritten Musikinstrument zu suchen, das sich in der Teufelsvilla befindet. Im Moment ist die Villa noch verschlossen, und nur König Richard weiß, wo der Schlüssel versteckt ist. Wenn Link dem König die fünf Goldenen Blätter besorgt, erfährt er mehr über den Verbleib des Schlüssels.

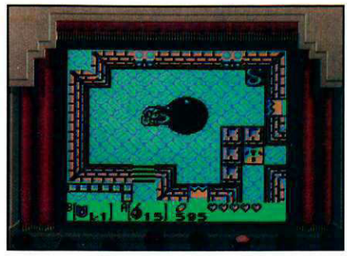
DIE PEGASUS STIEFEL

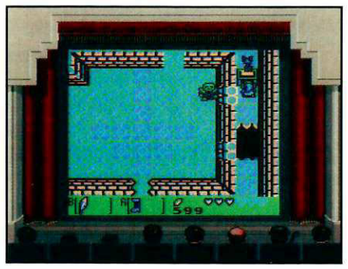
Es wird Zeit, sich neu einzukleiden! Die Pegasus Stiefel sehen nicht nur gut aus, sie verleihen Link auch die Fähigkeit, besonders schnell zu rennen. Benutzt Link die Pegasus Stiefel zusammen mit der Greifenfeder, kann er riesenhafte Sprünge über große Schluchten hinweg machen. Um an den großen Schlüssel der Teufelsvilla zu kommen, muß Link diese Technik anwenden. Die Pegasus Stiefel befinden sich im Erdgeschoß der Teufelsvilla.



DAS RÄTSEL DER DODONGO SCHLANGEN

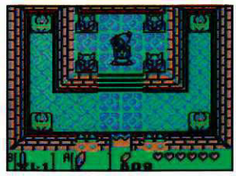
Die gefräßigen Dodongo Schlangen gehören zum Zaubermechanismus, der die Tür zu den Pegasus Stiefeln öffnet. Erst wenn die Dodongo Schlangen zerstört worden sind, wird der Eingang frei. Und das geht so: Füttert die Schlangen mit leckeren Bomben. Nach einigen Explosionen im Dodongo Magen geben die Schlangen auf und wandern unmittelbar ins Jenseits.

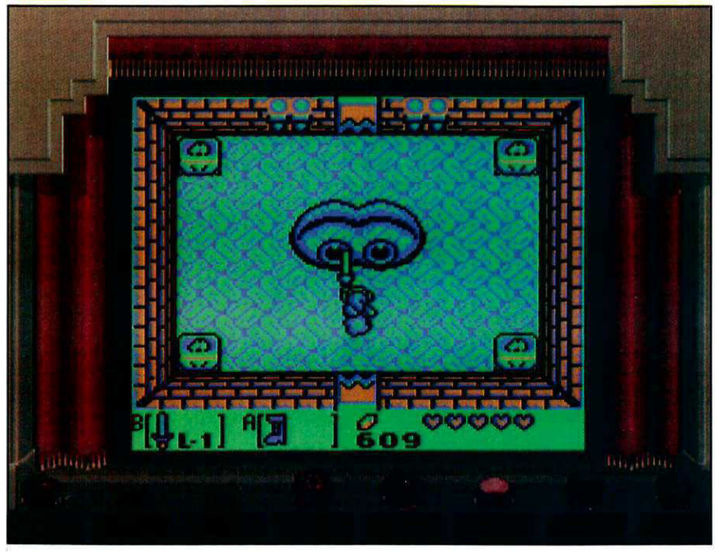




AUGÄPFEL UND NIXENGLÖCKCHEN

Rennt mit den Pegasus Stiefeln und dem Schwert solange auf den Augapfel zu, bis sich dieser teilt. Nun habt Ihr es mit zwei Augäpfeln zu tun, die mit der Wirbelklinge leicht zu bezwingen sind. Jetzt holt Ihr Euch das Glöckchen.





1012-2213-7859

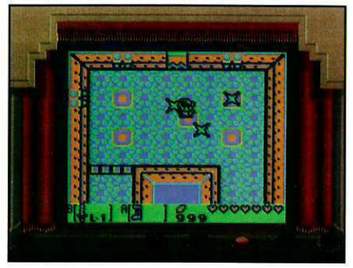
Grüne Schleimblobs auf grün-weißen Bodenkacheln sind gut erkennbar, was sie aber nicht weniger gefährlich macht. Größte Vorsicht ist geboten!

Die Wasserwelt im Wundertunnel

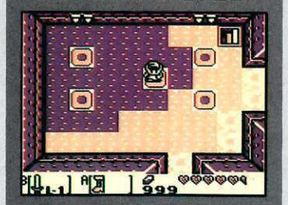
Bevor Link den wundersamen Wundertunnel aufsucht, um sich dort das vierte Musikinstrument zu holen, sollte er im Traumschrein nach der magischen Flöte suchen. Die Lieder, die er mit der Flöte erlernen wird, sind im weiteren Verlauf des Abenteuers sehr nützlich. In der Durstwüste beim Zoodorf befindet sich das Versteck des Wunderschlüssels. Und in die Durstwüste kommt man nur, wenn Marin dem Walroß ein Lied vorträllert.

GLITZERKACHELN

Ein weiterer, geheimnisvoller Mechanismus, der verborgene Schätze sichtbar macht, sind die blinkenden Bodenkacheln. Erst wenn man in einer bestimmten Reihenfolge über sie geht, erscheint die Truhe.



7327-3279-6796



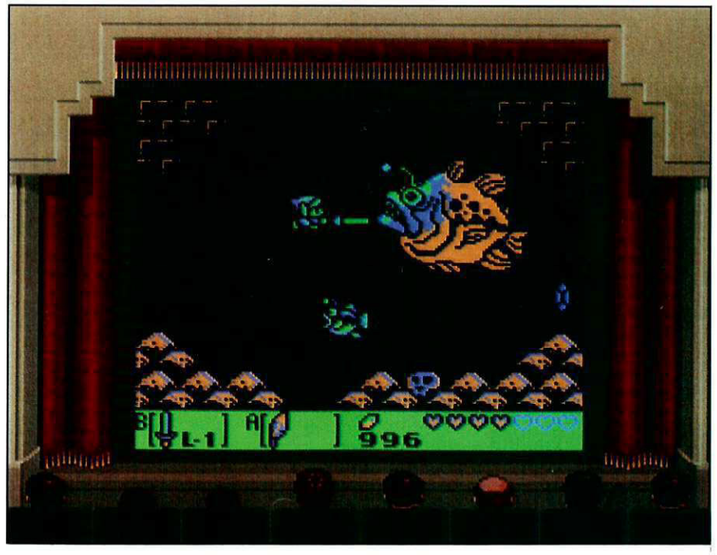
Eine gelungene Farbkombination, mit der man die blinkenden Bodenkacheln besonders gut erkennen kann. Das Rätsel wird dadurch aber nicht einfacher!

DIE SCHWIMMFLOSSEN

Um gegen den Hüter des Wundertunnels antreten zu können, muß Link im Besitz der Schwimmflossen sein. Mit diesen Flossen kann Link nicht nur in tiefen Gewässern schwimmen, sondern auch eine Zeit lang tauchen. Ohne die Schwimmflossen kann Link unmöglich das vierte Instrument, die Neptunharfe erreichen.

GROSSER PIRANHAKILLER

In einem Wassergraben im unteren Bereich des Wundertunnels wartet bereits der Piranhakiller auf Link. Der gigantische, fleischfressende Fisch läßt sich mit einigen Schlägen der Wirbelklinge leicht besiegen.

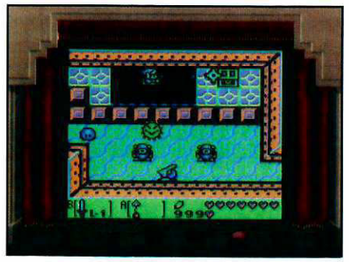


Korallen tauchen im großen Fischmaul

Mit den Schwimmflossen besucht Link Manbo, den lateinamerikanischen Kugelfisch und erlernt dort den Mambo. Anschließend taucht Link in das Fischmaul, um so in das fünfte Verlies zu gelangen. Dort erwarten ihn ein weiteres Mal verzwickte Rätsel und hungrige Monster. Als erstes sollte Link nach dem Enterhaken Ausschau halten. Er wird ihn brauchen!

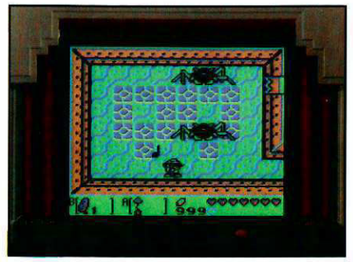
DER ENTERHAKEN

Manche Schluchten lassen sich selbst mit Pegasus Stiefeln und Greifenfeder nicht überqueren. Da ist es gut, wenn man im Besitz des Enterhakens ist, der übrigens auch als Waffe taugt.



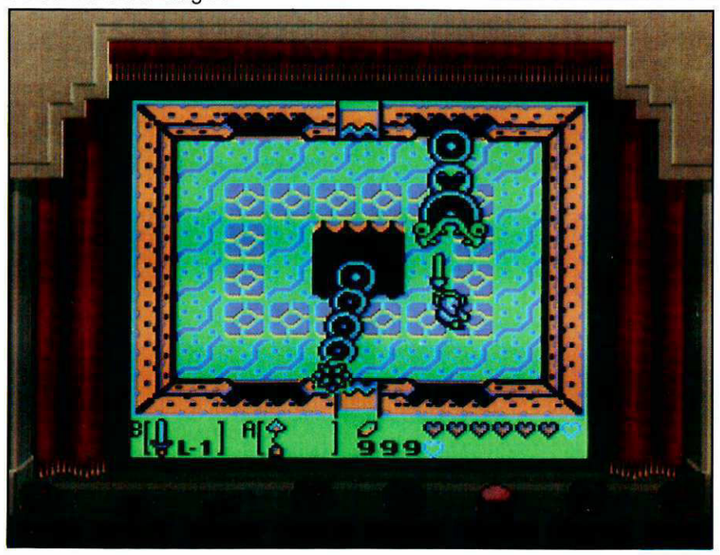
DER VIERFACHE STALFOS

Manche nennen ihn auch den Grausamen Flöter, für die meisten ist er jedoch als Stalfos bekannt, Stalfos treibt mit seinen Opfern gerne Spiele, bevor er sie erledigt. Auch Link versucht er durch sein Versteckspiel zu verwirren. Findet ihn in vier verschiedenen Räumen und besiegt ihn viermal, damit der Spuk ein Ende hat. Dann erst kommt Ihr zu den Arachnos-Zwillingen.

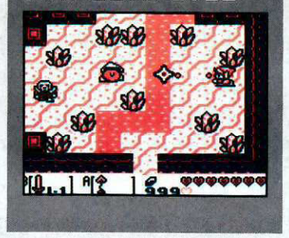


DER WEG ZUM KORALLENXYLOPHON...

Nachdem die Schlange ihren Kopf aus einem der vier Löcher gesteckt hat, schnappt sich Link das Vieh mit dem Enterhaken und gibt ihm Saures. Das ganze wird ein paar Mal wiederholt, bis der Kaltblüter aufgibt.



1761-2878-0780



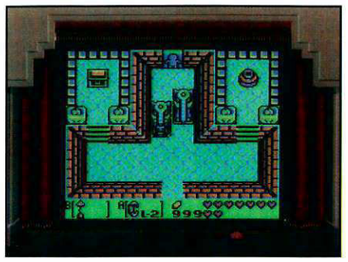
Aus unterirdischen Flüssen kann durch geschickte Einfärbung auch ein kochender Lavastrom werden, in dem Link trotzdem schwimmen kann.

Dämonische Fratzen im Maskentempel

Der Schlüssel zum Maskentempel befindet sich beim Wächter der Tempelruinen, der sich mit Pfeil und Bogen leicht besiegen läßt. Der Weg zum Maskentempel führt an Trixi, der freizügigen Meerjungfrau vorbei. Laßt Euch von Ihr nicht ablenken, denn Ihr seid kurz davor das sechste Musikinstrument der Sirenen, die Seesterntriangel zu finden.

DAS ZWEITE KRAFTARMBAND

Link erfährt, daß man mit dem zweiten Kraftarmband sogar Elefanten hochheben könnte. Tatsächlich findet Link im Maskentempel so etwas ähnliches wie Elefanten, nämlich Elefantenstatuen. Erst wenn Link die Statuen an bestimmte Türen im Tempel wirft, öffnen sich diese. Ein weiteres Rätsel sind die Augen des Maskentempels, zwei auf der Karte unsichtbare Räume, in denen sich wertvolle Schätze oder Durchgänge befinden. Bis Link sein Ziel erreicht, wird er einiges durchmachen müssen.

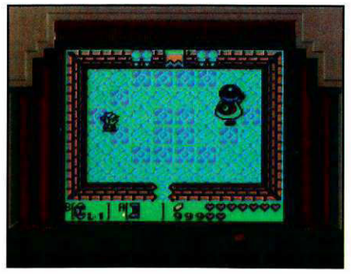


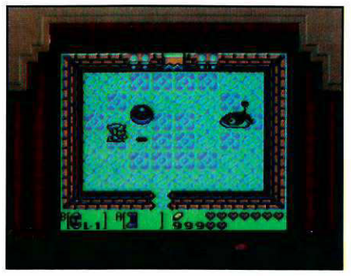
1431-9676-8768

Die klassische Farbkombination, um aus dem Maskentempel ein architektonisches Meisterwerk zu machen, in dem das Herumwandern viel Spaß macht.

FESCHER SMASHER

Bowling gehört nicht gerade zu Links Lieblingssportarten, aber wenn der Smasher ihn dazu herausfordert, was soll er machen? Am besten die Bowlingkugel auf den Smasher zurückwerfen und hoffen, daß es ihm weh tut.





DIE SATANSMASKE

Der leichteste Gegner im ganzen Spiel ist die Satansmaske des Maskentempels. Stellt Euch gemütlich zwischen die Augen und legt ab und zu eine Bombe. Das dürfte genügen, um aus dem Kampf siegreich hervorzugehen.

Die vier Säulen der Adlerfestung

Auf dem Weg zur Adlerfestung bemerkt Link, daß er ohne den fliegenden Gockel aus dem Mövendorf nicht viel weiter kommt. Unter der Wetterhahn-Statue des Dorfs kann Link das Geheimnis des Gockels lüften. Nachdem er ihn wiederbelebt hat, untersucht Link genauestens das verzwickte Höhlenlabyrinth, das zur Adlerfestung führt. Schließlich will er sich nicht verlaufen.

SKELETT-FLÖTER

Erneut trifft Link auf den Grausamen Flöter, der eine Fledermaus-Armee auf jeden unliebsamen Gast hetzt. Link besiegt sämtliche Fledermäuse auf einen Schlag, um dem Flöter zu entkommen.

DER SPIEGELSCHILD

Ein nützlicher Gegenstand, den Link spätestens dann braucht, wenn er zum Reptilfelsen kommen will.

0771-1515-6243

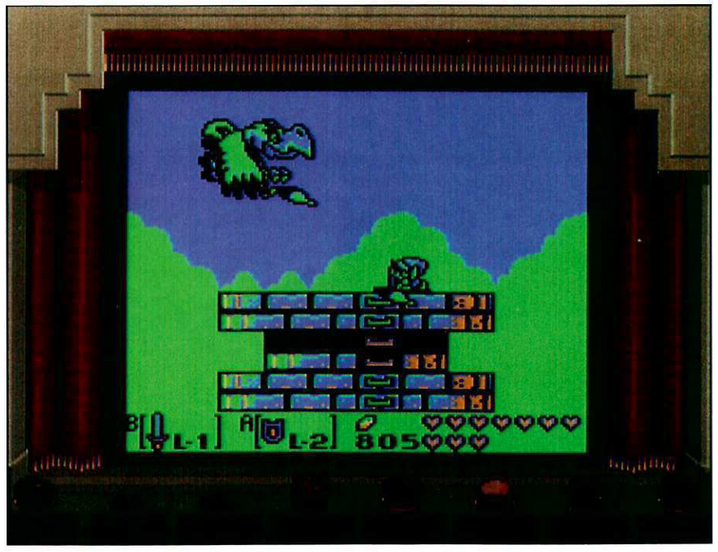
Merkt Euch dieses Paßwort, es steht für die edelste aller Farbkombinationen, mit der Ihr aus langweiligem Dungeon-PVC noblen Marmor-Boden machen könnt.

VANDALISMUS

Um an das siebte Musikinstrument zu kommen, muß die oberste Etage der Festung zum Einsturz gebracht werden. Was ein Glück, daß Link eine Eisenkugel findet, mit der die vier Stützsäulen der Festung zerstört werden können.

FLUGSTUNDEN BEIM TAIFUNADLER

Alles was Link braucht, um den Taifunadler fertigzumachen, sind der Spiegelschild und der Enterhaken. Schützt Euch mit dem Schild und knallt dem Adler mit dem Haken eins vor den Latz.



Wiederbelebung des Reptilfelsens

Im letzten Verlies, dem Reptilfelsen, befinden sich das achte Musikinstrument und der geheimnisvolle Somariastab, mit dem Ihr Feuer strahlen könnt. Beides braucht Ihr unbedingt, um dieses Abenteuer beenden zu können. Im Inneren des Reptilfelsens werdet Ihr auf gewaltige Eisblöcke treffen, die zerschmolzen werden müssen. Zur Freude von Link warten hier noch einmal alte Bekannte.

DER SOMARIASTAB

Nicht nur zum Abfackeln von Monstern geeignet, sondern auch zum Anzünden von Fackeln. So kann Link die Fackeln aus der Distanz anzünden.

DAS IRRLICHT

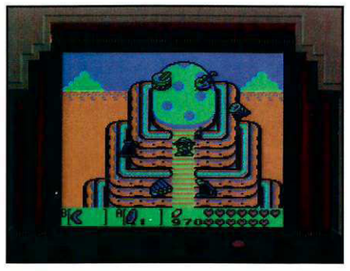
Herrscher über den Reptilfelsen ist das teuflische Irrlicht. Mit dem Somariastab ist das Irrlicht jedoch kein Problem.

0902-2778-3911

Unaufhaltsam nähert sich das Spiel dem Showdown mit Links Alpträumen und dem Windfisch. Höchste Zeit, um das Spiel neu einzufärben, oder was denkt Ihr?

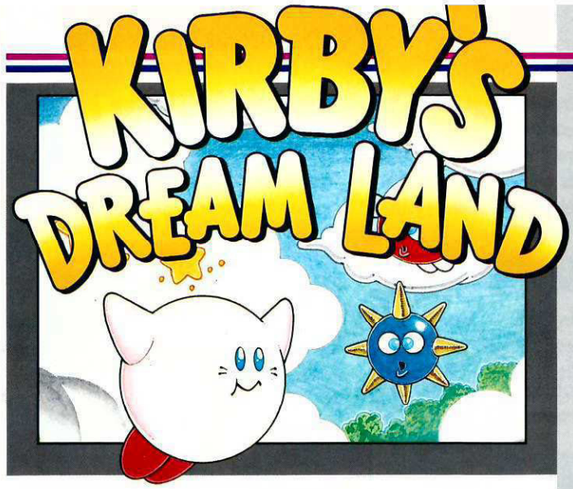
Musik ist Trumpf

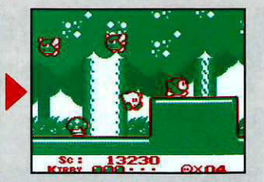
Endlich, endlich, endlich! Link hat alle acht Musikinstrumente gefunden und die Ballade vom Windfisch erlernt. In der Dorfbücherei erfährt er, wie er sich im Windfisch-Ei bewegen muß, um zu dem Traumkönig zu kommen. Was kann ihn jetzt noch aufhalten? Nur noch die Liebe zu Marin, die ja auch zu seinem Traum gehört. Wenn Link diesen Traum verläßt, ist Marin für immer verschwunden. Doch Link ist sich ganz sicher, sie wird ewig in seinem Herzen weiterleben – komme, was wolle!



DIE SCHATTEN DES ALPTRAUMS

Link begegnet seinem größten Alptraum, einem Schattenwesen bestehend aus sämtlichen Gegnern, mit denen er bisher in seinem Leben zu tun hatte. Jeder Schatten verlangt eine andere Vorgehensweise, um ihn zu besiegen. Feder, Schwert, Zauberpulver, Pfeil und Bogen ... Link ist sehr gut gerüstet für das größte Duell seines Lebens. Sein letztes ...?





Kirby, der neue Star am Game Boy Himmel, ist ein perfekter Verwandlungskünstler. Keiner konnte bisher in so viele unterschiedliche Rollen schlüpfen. Daß bei „Kirby's Dream Land" der Spielspaß fast grenzenlos ist, versteht sich von selbst. Eine Steigerung ist nur Dank des Super Game Boys möglich. Aber seht selbst!

Die Suche nach den Glitzer-Sternen!

In der unendlichen Weite des Universums findet sich bei genauem Hinsehen ein kleiner Planet. Er hat die Form eines Sterns. Auf seiner Oberfläche befindet sich das entzückende Dreamland, der Ort, wo alle Träume ihren Ursprung haben. Die Bewohner dieses Traumlands werden Dreamlander genannt. Sie sind ein ausgelassenes Völkchen. Mit ihrem wichtigen Vorrat an Glitzer-Sternen vertreiben sie sich den ganzen Tag spielend ihre Zeit. Doch eines Nachts geschah ein Unglück. König Nickerchen und seine Bande stiegen vom Berg Dedede herunter und stahlen alle Glitzer-Sterne. Eine Katastrophe, denn die Glitzer-Sterne dienten den Dreamlandern auch als Lebensmittel-Dünger. Kirby, der junge Dreamlander, versprach die Rettung!

Bevor das Spiel gestartet wird, zeigt Kirby, was für Fähigkeiten in ihm stecken.

KIRBY, DER GLÄNZENDE STERN

Als Kirby von dem schrecklichen Überfall durch König Nickerchen und seiner Bande hörte, zögerte er nicht lange. Sofort begab sich der junge Dreamlander zu dem Ort des Verbrechens. Was er sah, schmerzte ihn zutiefst. Alle Glitzer-Sterne waren gestohlen. Zudem hatte die gierige Bande vom Berg Dedede alle Lebensmittelvorräte aufgefuttert. Und noch schlimmer: Mit was sollten die ausgelassenen Dreamlander jetzt spielen? Ihre geliebten Glitzer-Sterne waren alle weg. Der junge Heißsporn Kirby, der wildeste unter den Dreamlandern, stellte sich dieser Aufgabe und stürzte sich in das Abenteuer. Die Glitzer-Sterne mußten gerettet werden.

Kirby begibt sich auf eine lange Reise: Alle Glitzer-Sterne müssen gefunden werden!

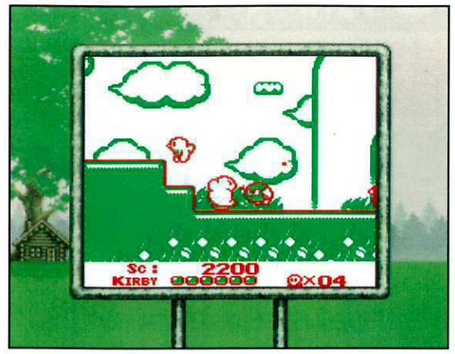
© 1992 Hal Laboratory, Inc. © 1992 Nintendo

Kirby nimmt den Mund voll!

Kirbys besondere Fähigkeit ist das Saugen. Alles und jeden kann er aufsaugen. Und schluckt er manche Gegner herunter, kann er sogar stärkere Stern-Luftblasen spucken.

KIRBY HOLT TIEF LUFT!

Niemand weiß genau, seit wann das putzige Völkchen der Dreamlander die geheimnisvolle Fähigkeit des Saugens beherrscht. Um die Wirkung werden sie aber im ganzen Universum beneidet. Immer, wenn die Dreamlander auf einen böse gesonnenen Zeitgenossen treffen, können sie den Wicht aufsaugen und seine besonderen Stärken übernehmen.



KIRBY FLIEGT!

Der verwandlungsfreudige Tausendsassa Kirby besitzt besonders dehnfähige Backen. Holt Kirby tief Luft, pumpen sich seine Backen wie ein Luftballon auf. Nun kann er durch die Luft fliegen. In der Luft kann Kirby zur Verteidigung Luftblasen ausstoßen. Gegen manche Hindernisse und Widersacher hilft diese Blubber-Technik

Kirbys Abenteuer-Ausrüstung

Mit Kirbys Technik, Gegner einzusaugen und sie in Luftblasen zu verwandeln, sind seine Möglichkeiten noch nicht erschöpft. Im Verlauf seines Abenteuers findet er auch nützliche Ausrüstungs-Gegenstände. Jeder dieser Gegenstände verleiht Kirby neue Fähigkeiten oder tankt frische Energie nach. Nachfolgend werden die Ausrüstungs-Gegenstände vorgestellt.

SCHARFER TELLER

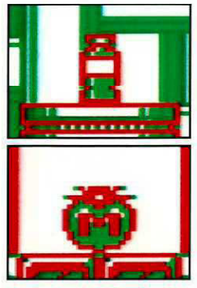
Nach Genuß des Tellers spuckt Kirby Feuer, bis er mit Wasser in Berührung kommt.

LOLLY

Mit dem Lolly im Mund kann Kirby für ein paar Sekunden alle aus dem Weg räumen.

ENERGIE-FUTTER

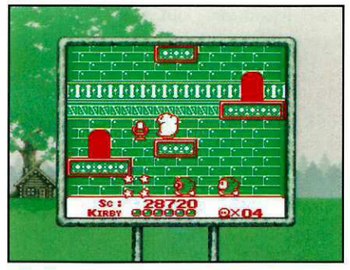
Soll Kirby bei Kräften bleiben, muß er sich nach Eß- und Trinkbarem umsehen.



Der Energie-Drink schenkt Kirby nach dessen Genuß zwei Kugeln frischer Energie. Der Magische Imbiß enthält eine ganze Tasche voll speziellen Futterkrams und gibt Kirby wieder die volle Lebensenergie zurück.

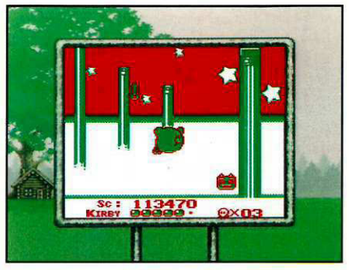
MIKROFON

Wenn Kirby mit dem Mikrofon singt, lachen sich König Nickerchens Leute krank.



MINZBLATT

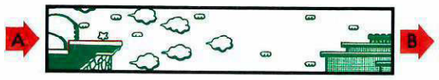
Mit dem Minzblatt kann Kirby mehrere Luftblasen schnell hintereinander blubbern.

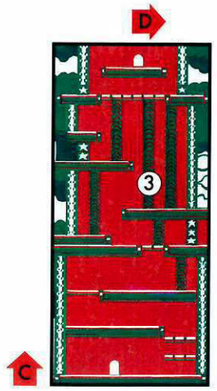


Stufe 1: Green Greens

Die frische Luft in den Green Greens veranlaßt Kirby, sich erst einmal richtig auszutoben und seine Fähigkeiten zu trainieren. Am Ende dieser ersten Stufe erwartet Kirby der miesepeterige Baum Stump Stumpf, ein übler Geselle.

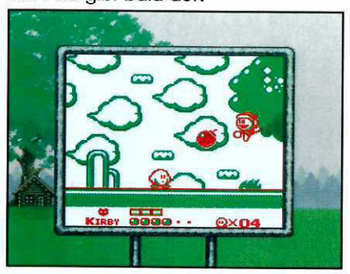
START





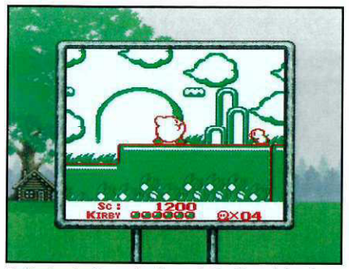
② POPPY SENIOR

Der alte Poppy wirft mit Bomben um sich. Kirby ist aber nicht dumm. Er saugt die Bomben auf und spuckt sie zurück! Der Alte gibt bald auf!

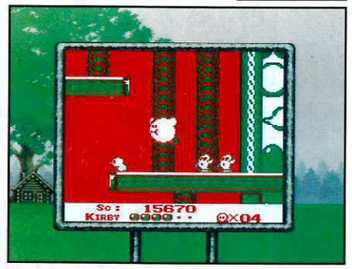


① UND ③ EINFACHE TECHNIK

In bestimmten Spielsituationen muß Kirby nicht den Supermann spielen.



Tief Luft geholt – und schwups! Die Gestalt ist eingesaugt und kann gespuckt werden.

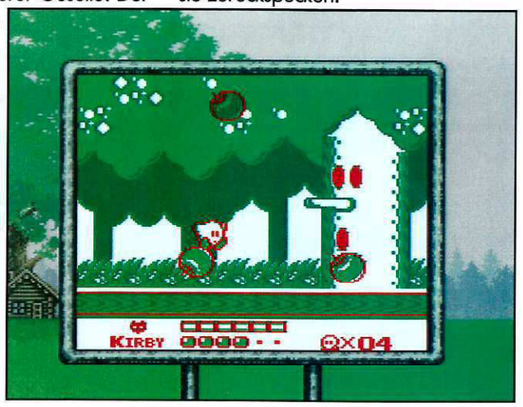


Mit dicken Backen voller Luft kann Kirby auch einfach an Hindernissen vorbeifliegen.

Auf dem obigen Foto seht Ihr, wie mit wenig Aufwand das Game Boy-Spiel „Kirby's Dream Land" ausschaut, als sei es ein NES-Spiel. Das Paßwort ist oben abgedruckt.

④ IN DEN STUMP STUMPF-WÄLDERN

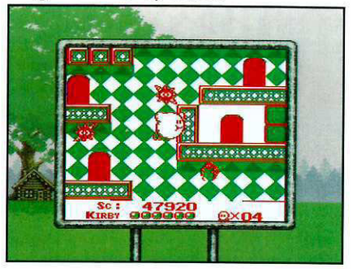
Am Ende der Green Greens wartet auf Kirby ein besonderer Geselle: Der Stump Stumpf-Baum. Dieser Endgegner hat es in sich. Tief aus seinem Inneren heraus spuckt er Eicheln und Kastanien auf Kirby. Außerdem hat er die anderen Bäume im Wald dazu verpflichtet, ihre Früchte auf Kirby fallen zu lassen. Gegen Stump Stumpf hat Kirby leichtes Spiel. Er muß einfach die gegen ihn gespuckten Äpfel einsaugen und sie zurückspucken.



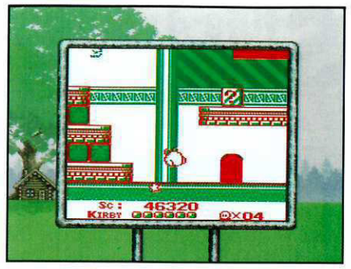
Stufe 2: Burg Lololo

WELCHE TÜR BITTE?

Das fragt sich Kirby spätestens im letzten Abschnitt dieser Spielstufe. Türen über Türen, welche ist die Richtige? Außer dieser Frage sollte Kirby nicht den Warp-Stern vergessen. Er findet ihn am Ende eines langen Korridors. Mit diesem Warpstern wird Kirby in die Mitte der Burg Lololo transportiert.

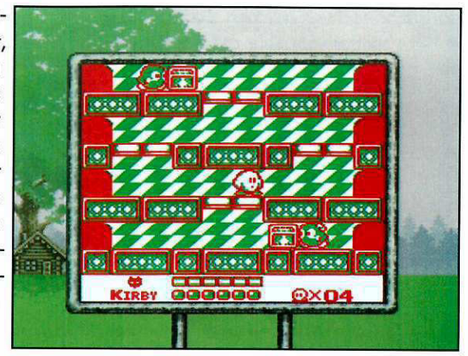


Kaum betritt Kirby die Burg Lololo, wird ihm klar, daß hier unheimliche Dinge vor sich gehen. Sein Eindruck täuscht Kirby nicht! Hier wird er auf Gestalten treffen, die er nicht einfach verschlucken kann. Vorsicht ist hier also oberstes Gebot! Auf den zweiten Blick sieht sich Kirby vor ein anderes Problem gestellt: In der Burg wimmelt es nur so von verschiedenen Türen. Wo führen sie wohl hin?



LOLOLO & LALALA

Wenn Kirby auf das Zwillingspaar Lololo und Lalala trifft, fliegen ihm plötzlich Kisten nur so um die Ohren. Was hat das zu bedeuten, fragt sich Kirby. Bin ich etwa ein Möbelpacker? Aber bevor er sich diese wichtige Frage beantworten kann, kommen die Kisten auch schon angeflogen. Kirby muß sie aufsaugen, zurückspucken und von Etage zu Etage fliegen.

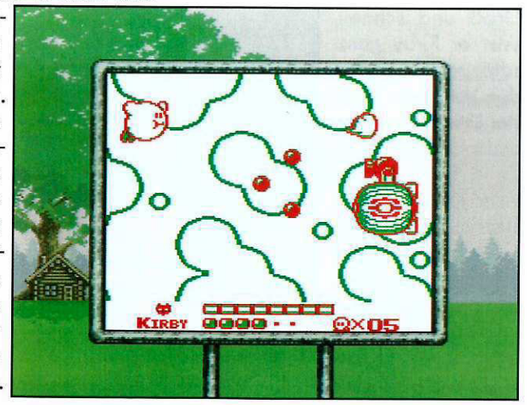


Stufe 3: Schwimmende Inseln

Die Schwimmenden Inseln waren einstmals ein blühendes Urlaubsparadies. Doch seitdem sich König Nickerchens Bande hier eingenistet hat, lassen sich keine Urlauber mehr sehen.

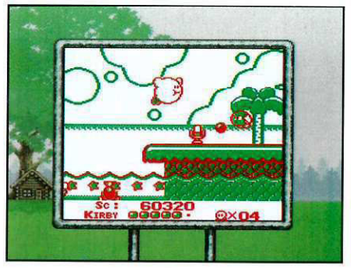
KABOOLA

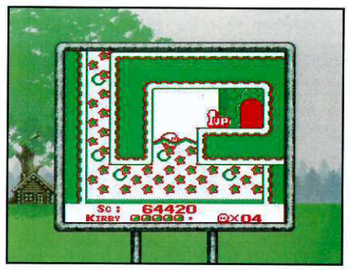
Der Endgegner Kaboola besteht aus einer ganz besonderen Konstruktion: Oben ein fliegendes Luftschiff, unten eine Kanone. Kaboola ist somit eine fliegende Kanonenfestung. Doch auch gegen Kaboola ist ein Kraut gewachsen. Diesmal in Form des Minzblatts. Mit diesem gewappnet, sollte Kirby Luftblasen ohne Ende gegen Kaboola blubbern. Aber Vorsicht! Wenn Kaboola wütend ausflippt, sollte sich Kirby entweder oben oder unten in Sicherheit bringen. Sonst wird er von Kaboola einfach vom Bildschirm gefegt. Keine leichte Übung für Kirby – aber zu schaffen!



VIELE GEGENSTÄNDE!

Wie unten zu sehen ist, wartet so manches Extra darauf, von Kirby vernascht zu werden.



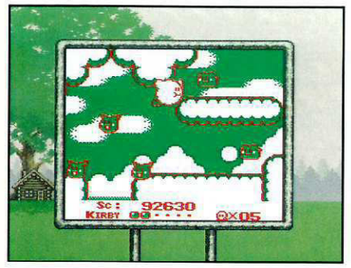


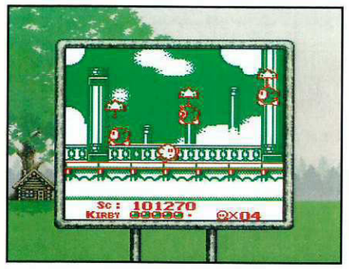
Stufe 4: Bubbly Wolken

In dem Gewirr der Bubbly-Wolken haben sich die Gefolgsleute von König Nickerchen versteckt und ärgern den Dreamlander ohne Ende. Kein Vergnügen für Kirby.

AUSWEICHEN!

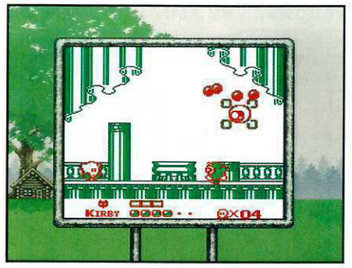
In dieser schwierigen Spielstufe sind zwei versteckte 1-Ups zu finden, die Kirby sehr gut gebrauchen kann. Im späteren Verlauf werden Kracko Junior und Kracko Senior Kirby das Leben ganz schön schwer machen. Zum Glück ist Kirby mittlerweile sehr gut trainiert!

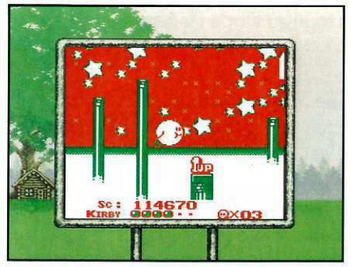


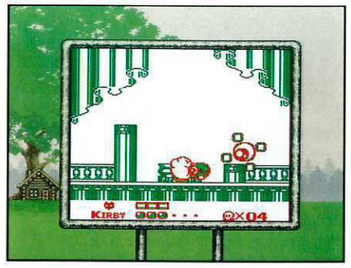


① GEGENSTÄNDE

Kirby hat es mittlerweile gelernt: Bestimmte Gegenstände unterstützen ihn auf der Suche nach den gestohlenen Glitzer-Sternen. Das 1-Up beispielsweise ist sehr, sehr nützlich! Gerade in der Bubbly-Wolken-Stufe retten sie Kirby vor so manchem vorzeitigen Ende.







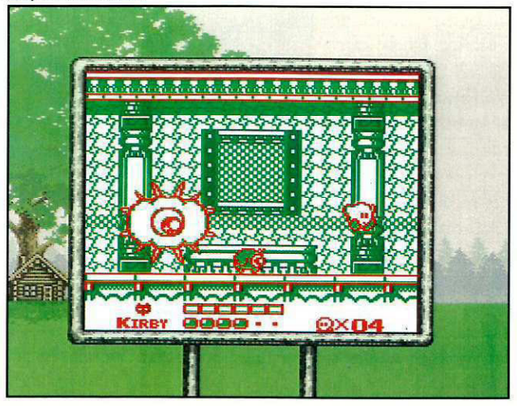
KRACKO JUN.

Gegen den frechen Bengel Kracko jun. hilft nur eines: Alles zurückspucken!

Was paßt besser zu Kirby in der Bubbly-Stufe als ein blauer Himmel und rosa Zuckerwatte-Wolken? Kein Problem für den Super Game Boy. Das Paßwort dafür ist oben abgedruckt.

KRACKO SEN.

Als ein etwas härterer Brocken erweist sich Kracko Senior, als Kirby auf ihn trifft. Groß und schnell, setzt er Kirby ganz schön zu. Auch gegen den Vater hilft in erster Linie nur saugen und spucken, was das Zeug hält. Startet Vater Kracko seinen Tiefflieger-Angriff, sollte Kirby versuchen, mit einem beherzten Sprung über ihn hinweg zu hüpfen. Das ist aber leichter gesagt als getan!



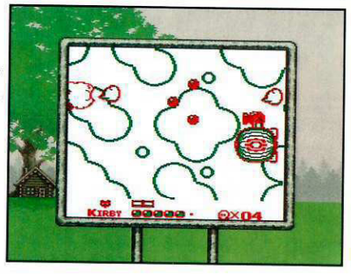
Stufe 5: Berg Dedede

Als Kirby, der Dreamlander, den Berg Dedede betritt, glaubt er zu träumen: Alle vier Endgegner aus den vorherigen Abschnitten haben ihre Doppelgänger geschickt. Jetzt heißt es nochmals: Kämpfen, kämpfen, kämpfen! Schließlich wollen alle Dreamlander ihre geliebten Glitzer-Sterne wiederhaben. Kirby kann sich die Reihenfolge seiner Gegner aussuchen. Pro Gegner hat Kirby eine „Mini-Stufe" zu bewältigen, bevor er sich den stärker gewordenen Gesellen stellen kann.

Eine verwegene Farbkombination hilft Kirby vielleicht, die Kämpfe siegreich zu überstehen. Probiert es mit dem Super Game Boy doch einmal aus. Das zugehörige Paßwort ist oben abzulesen.

KABOOLA ZUM ZWEITEN

Huch, denkt sich Kirby, da ist ja schon wieder der Zeppelin, der dicke Kaboola. Gegen ihn hilft nur Dauerfeuer von der linken Seite und ausweichen, wenn Kaboola schießt.

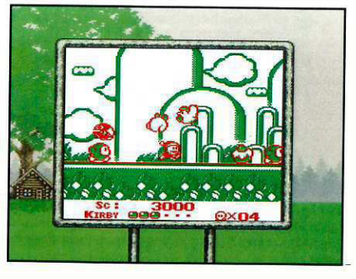


KÖNIG NICKERCHEN

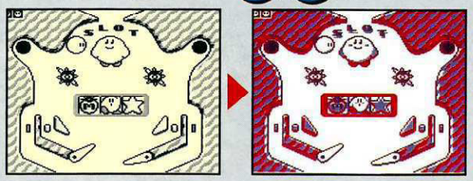
Gegen den Oberboß König Nickerchen helfen nur blitzschnelle Reflexe und flinke Finger. Zum Glück kann man König Nickerchen auf dem Super Game Boy hervorragend erkennen.

Auf zum Extra-Spiel:

Wer „Kirby's Dream Land" durchgespielt hat und eine neue Herausforderung sucht, dem kann mit nachfolgendem Trick geholfen werden: Wartet, bis der Titelbildschirm erscheint. Drückt dann auf dem Controller die folgenden Tasten gleichzeitig: Steuerkreuz nach oben, Select und A. Das Extra-Spiel, das nun beginnt, beinhaltet eine Menge mehr Gegner und Schwierigkeiten. Ein zweiter Trick wird Euch ebenso freuen, wenn Ihr Kirby helfen wollt. Mit Steuerkreuz nach unten, Select und B gleichzeitig, könnt Ihr Kirbys Lebenszahl bestimmen. Viel Spaß damit!



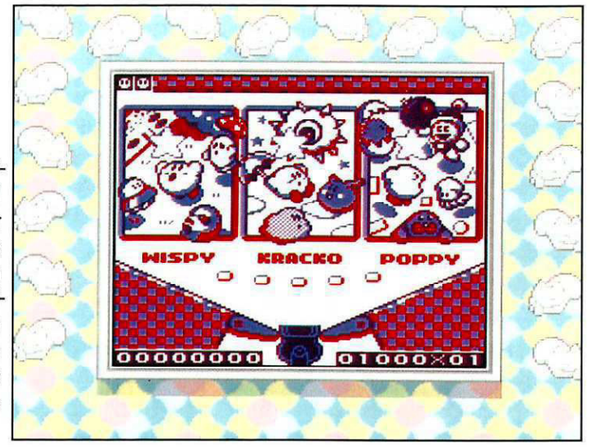
KIRBY'S PINBALL LAND™



Kirby sieht rosa und flippt aus! Im Pinball Land ist Durchdrehen angesagt...

Ein Edelknödel reist nach Kugel-Country

Wispy, Kracko und Poppy, so heißen die drei Pinball-Welten, in die es unseren tapferen Helden Kirby diesmal verschlagen hat. Nachdem er bereits zwei Abenteuer hinter sich hat, in denen er das Dreamland durchstreifte und Jagd auf Glitzersterne machte, findet er sich nun im Pinball Land wieder. Auch hier warten jede Menge Aufgaben auf ihn, bevor er erneut gegen König Nickerchen antreten muß. Jede der drei Pinball-Welten erstreckt sich über mehrere Bilder, in denen es auch die Möglichkeit gibt, noch einen kleinen Abstecher in Bonus-Runden zu machen.



Der Warp-Stern und die Unterwelt

Im Spiel gibt es einige immer wiederkehrende Features, die eines gewissen Trainings bedürfen. So wird es zum Beispiel oft vorkommen, daß die Kugel zwischen den Flippern durchfällt.

KIRBY RETTEN

Oh-oh, Kirby ist in der Unterwelt gelandet. Nun heißt es schnell den A-Knopf drücken, um Kirby zu retten.

NEUE WELTEN

Die Warp-Sterne bringen Kirby an andere Orte. In diesem Fall kann er eine neue Stage erreichen.

Damit Kirby im Pinball Land so richtig durchblickt, solltet Ihr eine Farbe wählen, bei der alle Details gut erkennbar sind. Hier unsere Anregung.

© 1993 HAL LABORATORY INC./Nintendo

Die drei verschiedenen Pinball-Welten

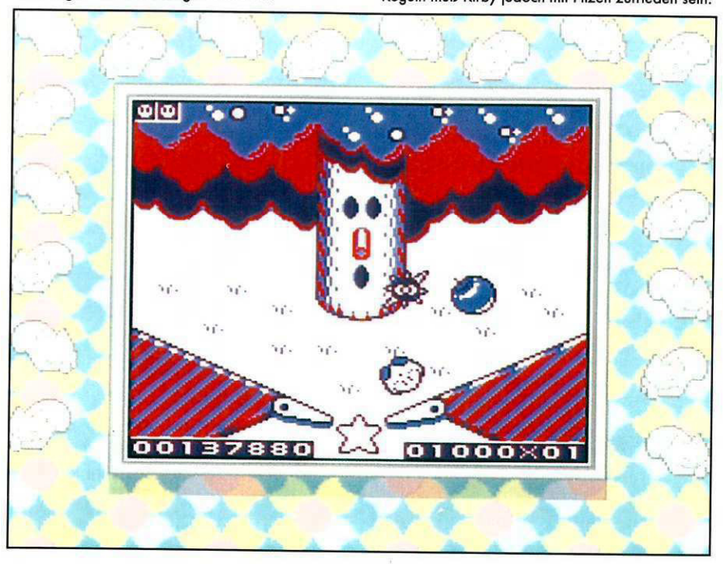
Pinball Land besteht aus den Welten Wispy, Kracko und Poppy. In allen drei Welten muß sich Kirby durch verschiedene Bereiche kämpfen, um schließlich zu einem der Endgegner zu gelangen.

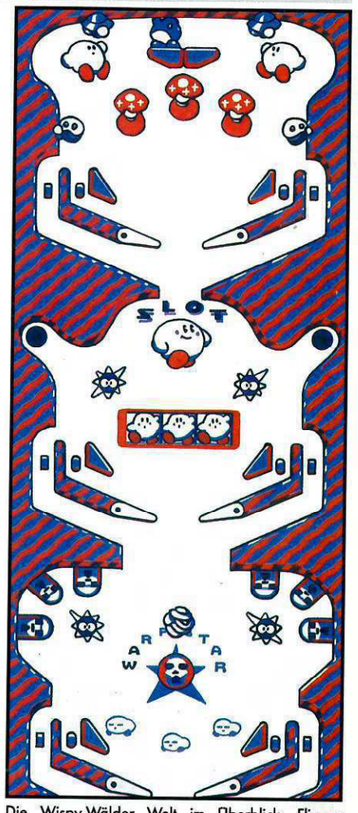
In welchem der Gebiete Ihr das Spiel beginnt, bleibt Euch überlassen. Doch keine Angst, Ihr müßt das Spiel nicht in einem durchspielen, es verfügt über eine Speicherfunktion.

WISPY WÄLDER

Kirby bei der Slotmaschine. Jeweils drei gleiche Bilder bringen ihm eine Menge Punkte ein.

Eine Runde Kegeln gefällig? Kein Problem. Statt Kegeln muß Kirby jedoch mit Pilzen zufrieden sein.





Die Wispy-Wälder Welt im Überblick: Flipper, Slotmaschine und Bowling. Hier ist Allroundtalent angesagt.

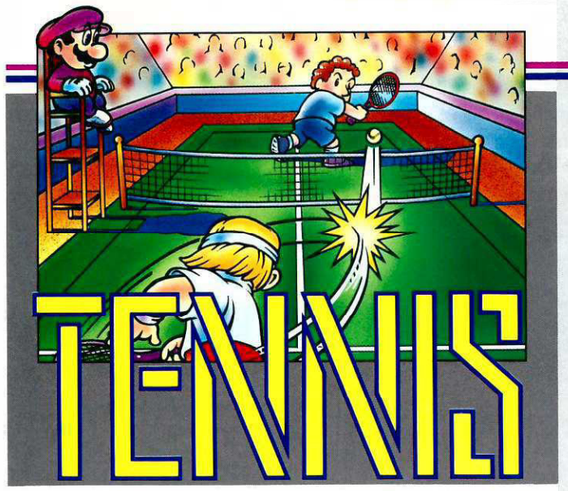
DIE POPPY BRÜDER

Hier muß Kirby jedes Ei viermal treffen, damit die Küken schlüpfen. Doch Vorsicht vor den Poppys.

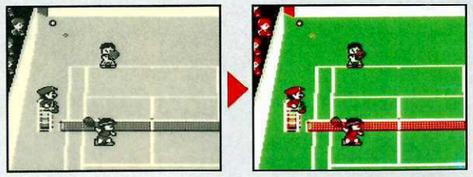
Das Duell mit den Poppy Brüdern. Kirby sollte sich vor ihren Bomben hüten.

KRACKO

Kracko, einer der schwersten Endgegner, hat seine Stacheln ausgefahren. Aufgepaßt, Kirby!



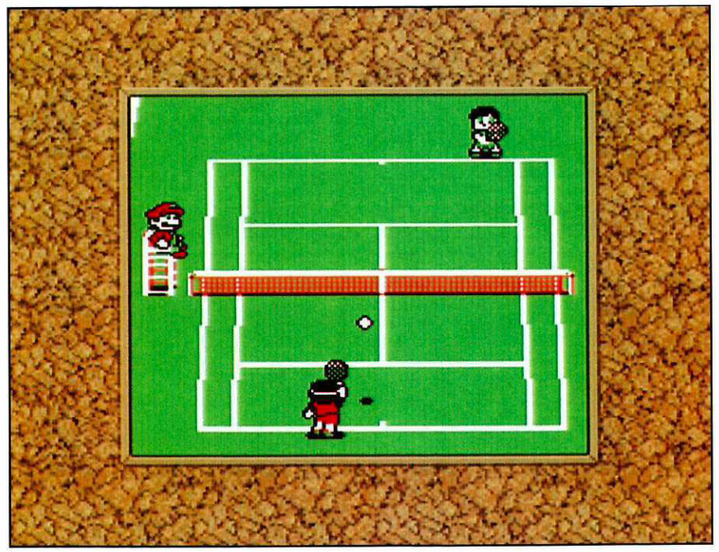
Jetzt kommt Farbe ins Spiel! Ob auf Asche, Rasen, oder Hardcourt. Nintendos Tennis bringt bunten Spielspaß, auch wenn das Wetter draußen grau ist.



Neue Bälle bitte ... aber diesmal bunte!

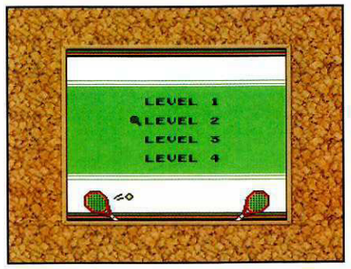
Der Super Game Boy macht es möglich. Nicht nur, daß Ihr jetzt die Farbe Eurer Bälle selbst bestimmen könnt, nein, Ihr seht jetzt sogar, auf welchem Untergrund Ihr spielt. Rasenplatzexperten sollten grün wählen, Sandplatzspieler rot, Hallen- und Hardcourtfreaks blau. Auf schlechte Wetterverhältnisse müßt Ihr jedoch verzichten, denn beim Game Boy Tennis ist immer Saison für ein spannendes Match. Für den regulären Ablauf der Partie ist auch gesorgt, denn Schiedsrichter ist niemand anderes als Mario und daß ihm kein Fehler unterläuft, dürfte klar sein. Also, von nun an macht ein Tennismatch doppelten Spaß! Denn nicht nur Vorhand, Rückhand, Lops und Netztattacken bestimmen auf dem Super Game Boy das Spiel, sondern auch witzige Bildschirmrahmen und die Einfärbe-Möglichkeiten. Einziger Wermutstropfen: Der 2-Spieler-Modus funktioniert bei Super Game Boy nicht. Echte Tennis-Freaks wird es aber nicht davon abhalten, ihr Können zu demonstrieren.

Auch die Anzeigetafel zeigt sich von ihrer farbigen Seite. Hier wird jeder Spielgewinn registriert.



HERAUSFORDERUNG x 4

Entscheidet Ihr Euch dafür, ein Match gegen den Computer zu wagen, habt Ihr die Wahl zwischen vier verschiedenen Levels, die sich in der Geschwindigkeit voneinander unterscheiden. Im ersten Level fliegt der Ball sehr langsam über das Netz, im vierten sehr schnell. Auch die Geschwindigkeit der Spieler erhöht sich von Level zu Level. Tennis-Neulinge sollten sich erst nach etwas Spielpraxis Level für Level vorwagen. Profis starten sicher gleich in Level 4.



© 1989 Nintendo

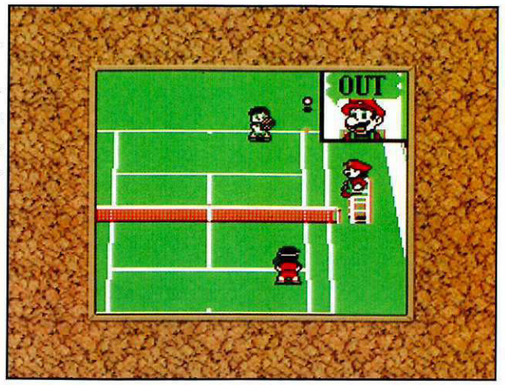
Der bunte Weg zum Erfolg

Wie beim realen Tennis gibt es auch beim Game Boy Tennis verschiedene Schlagvarianten, deren Einsatz von der entsprechenden Spielsituation abhängig ist. Das Motto lautet jedoch auch hier: „Übung macht den Meister". Am besten versucht Ihr, zunächst alle verschiedenen Schlagvarianten zu erproben, um eine gewisse Sicherheit im Spiel zu haben. Dann könnt Ihr damit beginnen, taktisch zu spielen. Schneidet den Aufschlag an, um Euren Gegner aus dem Feld zu treiben, spielt Lobs oder Passierbälle, wenn Euer Gegner am Netz ist und spielt kurze Bälle, wenn der Gegner weit hinter der Grundlinie steht, zum Beispiel nach einem Lob. Tennis auf dem Super Game Boy bietet zahlreiche Möglichkeiten, individuelle Gewinnstrategien zu realisieren.

Auch nach einer Niederlage gebietet die Tradition den Handschlag.

KONTROLLIERT DEN BALL!

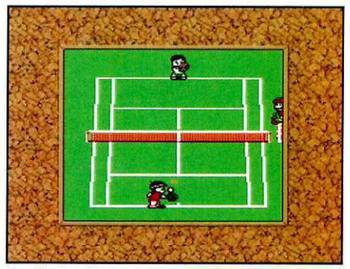
Das eigentliche Ziel im Tennis besteht darin, den Ball einmal mehr über das Netz zu bekommen, als Euer Gegner. Versucht also nicht, zu genau zu spielen, denn dabei riskiert Ihr immer, daß der Ball ins Netz oder ins Aus geht. Spielt den Ball einfach sicher ins Feld zurück und wartet auf den Fehler Eures Gegners.



Ihr habt keine Lust mehr, auf dem Rasenbelag zu spielen? Kein Problem, gebt einfach den obigen Code ein und schon spielt Ihr auf Asche. Das bringt Abwechslung ins Match.

VOR- UND RÜCKHAND

Eine weit verbreitete Technik auf Sandplätzen ist der Vorhand-Topspin in Verbindung mit dem Rückhand-Slice. Bedenkt dabei, daß der Ball beim Slice langsamer über das Netz fliegt. Wollt Ihr also angreifen, greift mit einem Rückhandslice an, denn der Ball ist auf diese Weise später beim Gegner. Greift Euer Gegner an, passiert oder überlobt ihn mit einem Topspin.



Der Vorhand-Topspin ist ein relativ harter Schlag, gut für aggressives Grundlinienspiel.

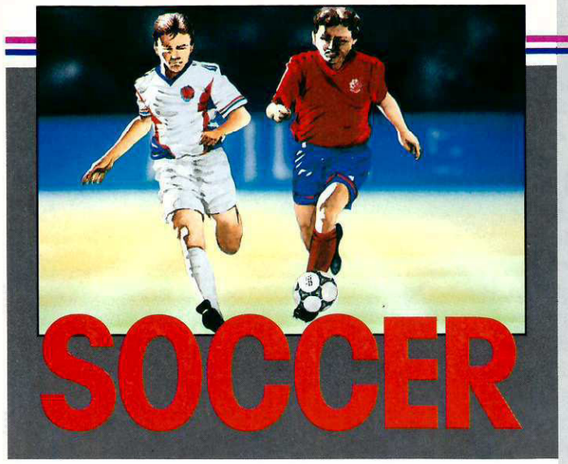
RETURN, LOB UND SMASH

Achtet immer darauf, wohin Euer Gegner den nächsten Ball spielt. Je früher Ihr das erkennt, desto mehr Zeit habt Ihr zum Ausholen. Dies ist besonders wichtig bei Returns und bei Überkopfbällen.

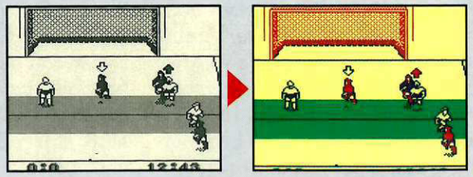
Euer Gegner hat einen Lob gespielt, aber Ihr habt ihn frühzeitig erkannt. Jetzt könnt Ihr kontern.

Wenn Euer Gegner zu nahe am Netz ist, spielt einfach einen Lob und schaut ihm beim Laufen zu.

Der Rückhandslice ist ein hervorragender Angriffsball. Der Ball fliegt länger, als ein Topspin.



Soccer, der neue Star im internationalen Profifußball, erobert ab sofort die Game Boy-Liga. Anpfiff!

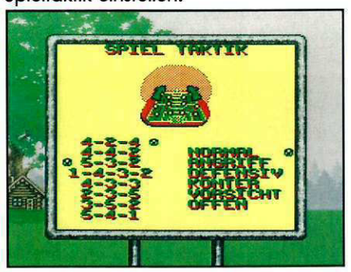


Fußballspieler aus aller Welt

Die Steuerung der Fußballspieler ist in Soccer einfach und gut gelöst worden. Mit dem A-Knopf kann man passen und verteidigen; mit dem B-Knopf wird gekickt und dem angreifenden Spieler der Ball abgeluchst. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr die Schußrichtung verändern. Und der Schiedsrichter ahndet Fouls mit gelben und roten Karten. Soccer hat eben alles zu bieten, was zu einem spannenden Fußballmatch dazugehört.

SPIELER-STÄRKEN & AUFSTELLUNG

Soccer auf dem Game Boy bietet eine verschwenderische Menge an Spielerpersönlichkeiten! Zu jedem Spieler kann man sich eine Übersicht seiner Fähigkeiten anzeigen lassen. Ihr könnt Euer Team selbst zusammenstellen und die Mannschaft auf die von Euch gewählte Spieltaktik einstellen.



TEAMAUSWAHL

Fußball ist eine Mannschafts-Sportart. Soccer bietet Euch die Möglichkeit, Euch die eigene Mannschaft und die des Gegners aus 24 National-Teams auszuwählen. Bei diesen unzähligen Kombinationsmöglichkeiten kommt keine Langeweile auf!

Unter 24 National-Mannschaften habt Ihr die Qual der Wahl!

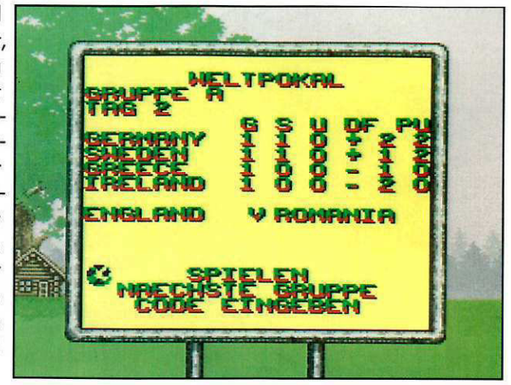
TM & © 1993 Rage Software Ltd. Used under licence by Elite Systems Ltd. All rights reserved.

Spielmöglichkeiten und Optionen

Soccer bietet für jeden Geschmack ein köstliches Fußball-Menü. Unter folgenden Spielarten kann man wählen: 1. Elfmeterschießen. 2. Team-Wettbewerbe (Knock Out, League, World Cup). 3. Einzelspiel. In jedem Modus bietet Soccer dann wiederum verschiedene Auswahlmöglichkeiten. Selbstverständlich stehen in jedem Modus alle Mannschaften zur Auswahl.

WORLD CUP

Wenn es um den Titel des Weltmeisters geht, liegt ein langer Weg vor Euch. Zunächst müssen die Vorrunden-Spiele gewonnen werden. Dann erreicht Ihr das Achtel-, Viertel- und Halbfinale. Könnt Ihr auch das für Euch entscheiden, steht Ihr mit Eurem Team im Finale und der heiße Kampf um den World Cup beginnt.



OPTIONEN

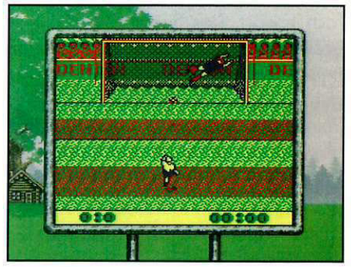
Nutzt die zahlreichen Optionen: Bestimmt Spielpower und Tempo, wie der Torwart agieren soll und unter welchen Bedingungen das Match stattfindet.

GEGEN DEN COMPUTER

Egal, aus welchem Land die gegnerische Mannschaft kommt – Euer eigentlicher Gegner ist der Computer. Eine echte Herausforderung!

ELFMETERSCHIESSEN

Ein schnelles Kräftemessen bietet dieser Spielmodus. Wer schafft es, die meisten Tore zu erzielen, wenn es Mann gegen Mann, Spieler gegen Torwart geht?



Ball-Kontrolle

Ball annehmen und drauflos kicken – das führt selten zum Erfolg. Mit Köpfchen spielen, das bringt's. Bei Soccer könnt Ihr den Ball voll kontrollieren. Nehmt das Tempo aus dem Spiel, bereitet Freistöße taktisch vor und zielt das Tor an mit geschickter Täuschung der gegnerischen Spieler. Benutzt das Steuerkreuz, um Euren Ball in einer Kurve auf das Tor zufliegen zu lassen.

Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr Eurem Schuß eine schwer berechenbare Note verleihen.

Berechnet vorher, wo Euer Ball landen soll, dann erst kicken.

Wie wäre es mal mit einem gewagten Bodenbelag? Der Super Game Boy macht's möglich. Oben seht Ihr das Paßwort, welches Euch direkt in die Halle befördert.

Mario als Oberkellner brütet auf seinen Tabletts kleine und große Yoshis aus. Ein Spaß, der farbig noch witziger wird.

Auffangen, drehen, schlüpfen!

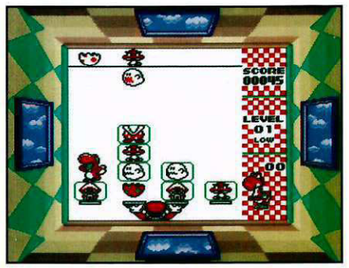
Mario hat einen Aushilfsjob in seiner Lieblingspizzeria angenommen. Doch dem Klempner fallen die merkwürdigsten Viecher auf die Tabletts – BuuHuus, Gumbas, fleichfressende Pflanzen und mehr. Allerdings auch Eierschalenhälften! Gelingt es Mario durch geschicktes Drehen und Wenden der Tabletts eine untere und obere Schalenhälfte zusammen zu bringen, dann schlüpft sein Dino-Kumpel Yoshi aus. Eingeklemmte Gegner zwischen den Hälften tun dem Schlüpfvorgang nur gut! Zwei Spieltypen bieten doppelten Spielspaß. Beim A-Type gilt es, ein möglichst hohes Level zu erreichen. Im B-Type müssen die Tabletts leergeräumt werden.

Neuzeitlicher Dino: Yoshi!

Level für Level schlüpft Ihr Euch aufwärts in diesem Geschicklichkeits- und Strategiespiel. Und dabei wächst Euer Punktekonto immer mehr an. Es lohnt sich dabei, möglichst viele Gegner zwischen den Eierschalenhälften einzuklemmen, bevor Yoshi schlüpft: Je mehr Gegner, desto größer Yoshi = Mehr Punkte!

0 = KLEINER YOSHI

4 – 5 = FLÜGEL-YOSHI



6 = STERN-YOSHI

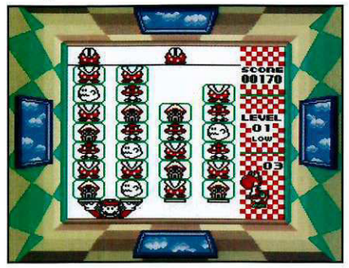
© 1992 Nintendo Co., Ltd.

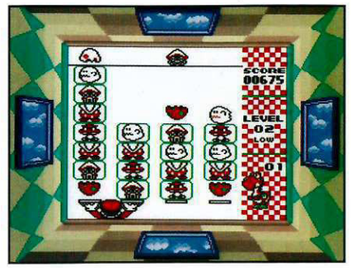
Viele Yoshis bringen viele Punkte

Natürlich erhaltet Ihr auch Punkte, wenn Ihr nur zwei identische Gegner zusammenbringt und sie so weglöscht, aber ein ausgeschlüpfter Yoshi bringt noch mehr Punkte. Dies gilt übrigens für beide Spieltypen, wenn auch die Aufgabenstellung im A-Type-Spiel anders ist als im B-Type. Einmal geht es darum, von Level zu Level zu klettern, beim anderen darum, die Tabletts leer zu räumen.

NUR MIT EIERSCHALEN AUFTÜRMEN

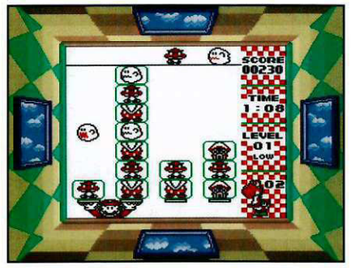
Die Türme auf Euren Tabletts dürfen nicht zu hoch werden, sonst muß Mario seinen Job kündigen. Ein Gegner-Turm bringt nur dann etwas, wenn Ihr unten drunter eine untere Eierschalenhälfte positioniert habt. Kommt jetzt eine obere Hälfte sind alle Gegner verschwunden und Yoshi schlüpft.

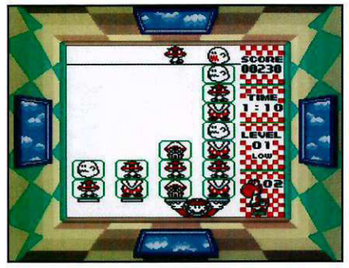




AUF ALLES VORBEREITET SEIN

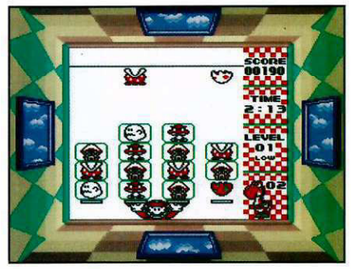
Behaltet auf jeden Fall immer den oberen Bildschirmrand im Auge. Dort stellen sich nämlich die Gegner auf, die als nächstes herunterfallen werden. Da Ihr ein wenig Dreh-und-Wende-Zeit einkalkulieren müßt, könnt Ihr die Tabletts schon frühzeitig in Position bringen, damit es zu löschbaren Paaren kommt.



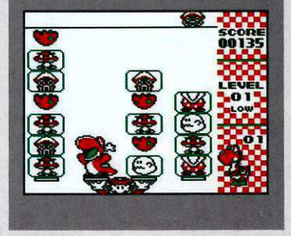


GUT VERTEILEN

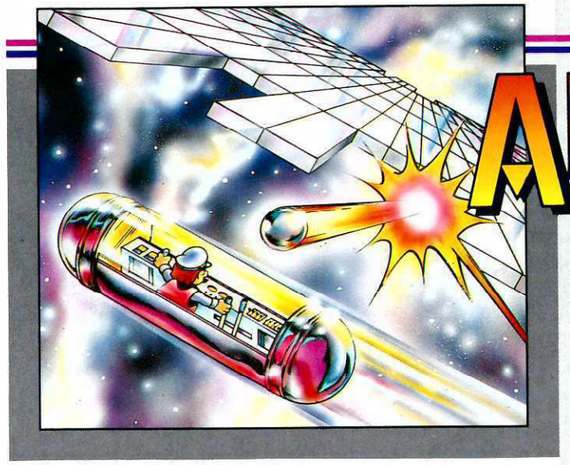
Kommen nur „unpassende" Gegner gefallen, ist es gut, sie gleichmäßig auf die Tabletts zu verteilen. Egal welcher Gegner dann kommt – es findet sich ein gleichgesinnter!



0501-9219-9918

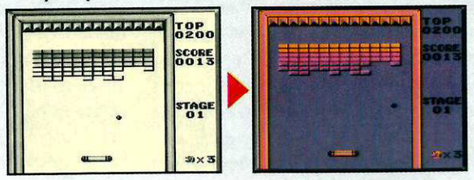


Na bitte, der Super Game Boy holt den roten Yoshi aus „Super Mario World" direkt auf den Game Boy. Wollt Ihr es mal ausprobieren, dann gebt das obige Paßwort ein.



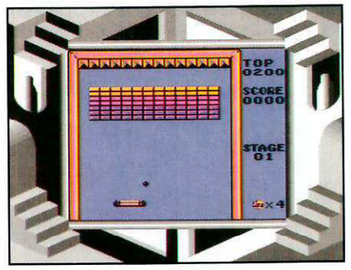
ALLEYWAY™

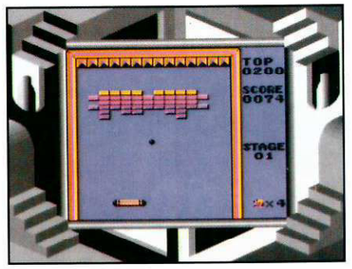
Es gibt nur wenig, was so lange begeistert wie Alleyway. Jetzt bekennt die Legende Farbe!



Einfaches Spielprinzip – endloser Spielspaß

Das Spielprinzip von Alleyway ist einfach erklärt. Der Spieler hat die Aufgabe, den Ball mit dem Schläger am unteren Bildrand so nach oben zu schlagen, daß die Blöcke im oberen Teil des Spielfeldes zerstört werden. Sind alle Blöcke zerstört, ist das Level beendet und der Spieler beginnt im nächsten Level. Insgesamt 32 Level warten darauf, geknackt zu werden. Natürlich wird es von Stage zu Stage schwieriger, alle Blöcke abzuräumen. Dazu tragen auch die verschiedenen Handicaps bei. Mal sind Hindernisse im Bild, mal verkleinert sich das Spielfeld. Obwohl Alleyway so einfach ist – oder gerade weil? – wurde das Spiel zu einem echten Klassiker. Und Mario ist auch dabei ... als Pilot.

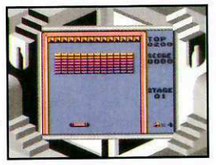




Die verschiedenen Spielfelder

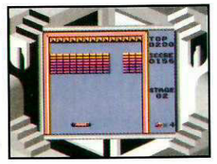
In jeder der 32 Stages des Spieles findet sich eine der vier nebenstehend erläuterten Spielsituationen wieder. Das Spiel besteht aus 24 Levels plus acht Bonuslevels. Gelingt es Euch, alle Level durchzuspielen, ertönt Euch zu Ehren eine Fanfare und Ihr seht den Endscreen. Natürlich ist hierfür eine Menge Übung und auch viel Geduld notwendig. Aber schließlich ist ja noch kein Meister vom Himmel gefallen. Macht Euch mit den Möglichkeiten vertraut, wie Ihr die Richtung des Balls steuern könnt. Das ist Physik für Fortgeschrittene – Ihr wißt schon: „Einfallwinkel = Ausfallwinkel".

1. NORMALES SPIELFELD



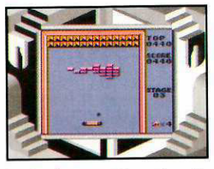
Im normalen Spielfeld gibt es keine Besonderheiten, der Spieler kann sich voll und ganz auf das Treffen des Balles und das Zerstören der Blöcke konzentrieren. Sinnvoll ist es, den Ball durch den schmalen Korridor auf die obere Block-Reihe zu lenken. Auf diese Weise wird die Reihe fast automatisch abgeräumt.

2. SCROLLENDE BLÖCKE



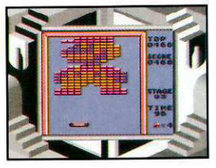
In der zweiten Spielsituation bewegen sich die Blöcke entweder von rechts nach links, von links nach rechts oder sogar in beide Richtungen. Auch hier sollte man versuchen, den Ball auf die oberste Blockreihe zu lenken, damit er möglichst viele Blöcke zerstört. Schwierig, wenn nur noch wenige Steine da sind.

3. SPIELFELD – KLEIN



Durch die herunterrückende Wand über der obersten Blockreihe verkleinert sich in dieser Spielsituation das Spielfeld kontinuierlich. Deshalb ist es sinnvoll, die Blockreihen möglichst schnell zu zerstören, denn je kleiner das Feld wird, desto schwieriger wird es, auf den zurückkommenden Ball rechtzeitig zu reagieren.

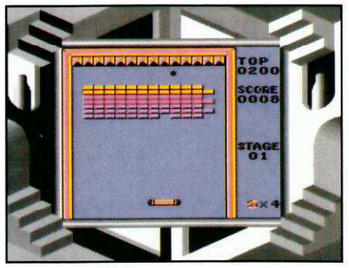
4. BONUS STAGES



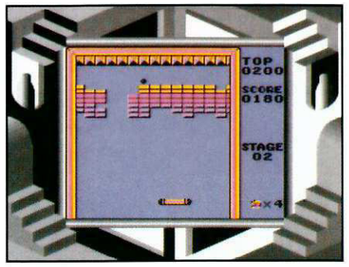
In den Bonus Stages müssen die Blöcke innerhalb einer bestimmten, sehr kurzen, Zeit abgeräumt werden. Der Ball prallt in dieser Runde nicht von den Blöcken ab, sondern zerstört sie bei der ersten Berührung und setzt dann seine Flugbahn fort. Gelingt es Euch, alle Blöcke abzuräumen, erhaltet Ihr einen Bonus.

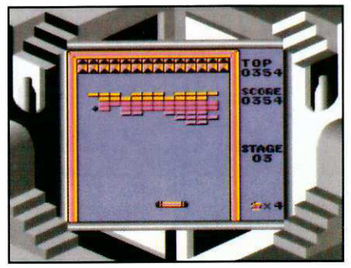
© 1989 Nintendo

Stages 1-3



Die ersten drei Stages bieten sich hervorragend dafür an, Euch einzuspielen und Euch mit dem Spielprinzip vertraut zu machen. Das Spiel sieht zwar einfach aus, doch muß man sich erst einmal mit der Steuerung vertraut machen und ein Gefühl für den Schläger am unteren Bildschirmrand entwickeln. Vor allem solltet Ihr den Schläger nie schnell oder abrupt bewegen, denn sonst verliert man leicht die Kontrolle und schlägt am Ball vorbei. Deshalb immer versuchen, schon vorher den ungefähren Treffpunkt des Balls und des Schlägers zu bestimmen.



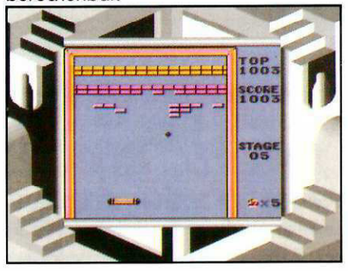


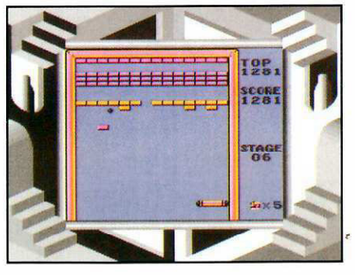
In einer der Bonusrunden gibt sich Mario die Ehre. Mit dem oben angegebenen Code könnt Ihr ihn so einfärben, wie er es am liebsten hat, in Rot und Blau.

Stages 4-6

Die folgenden Stages sind schon etwas schwieriger zu bewältigen, Ihr werdet hier außerdem erstmals auf die sich bewegenden Blöcke treffen. Am besten ist es, eine Lücke in die Blockwand zu schießen und dann den Ball dorthin zu lenken, so daß er zwischen zwei Blockreihen gefangen ist und eine Menge freiräumt. Allerdings ist der Ball, wenn er zum Schläger zurückkehrt, schwer berechenbar.

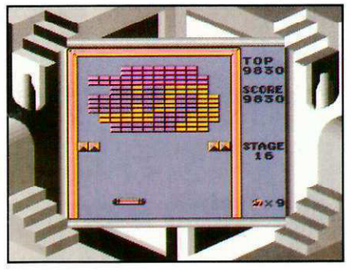
Gebt Ihr den oben genannten Code ein, freut sich der Koopa Troopa, denn so fühlt er sich bunt und wohl. Eine bunte Schildkröte? Wieso nicht!

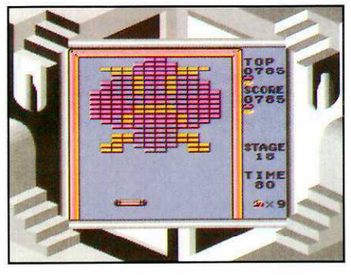


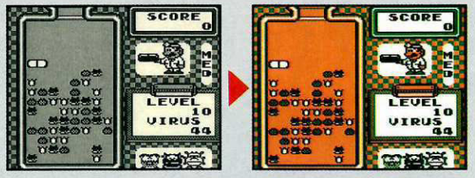


Andere Stages

Im weiteren Verlauf des Spiels präsentieren sich die Blöcke in Form verschiedener Gestalten aus der Nintendo-Welt.



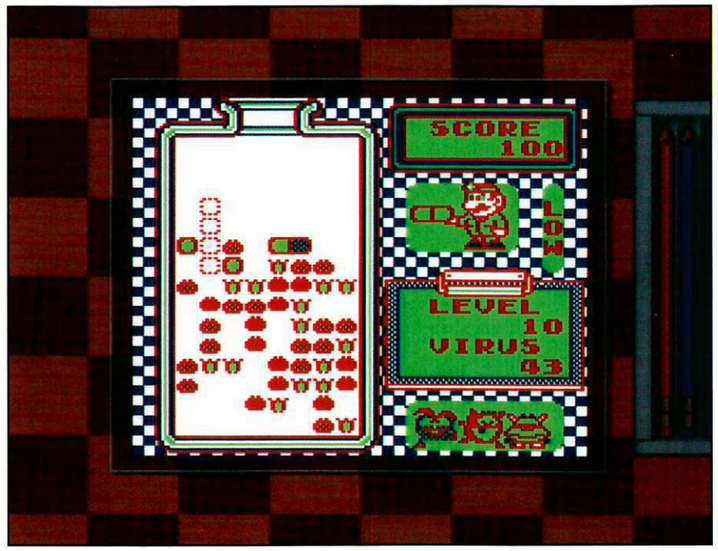




Viele viele bunte Pillen in einem Spiel, das auch Nicht-Akademikern verschrieben werden kann. Eventuell brauchen sie jedoch danach, angesichts der heißen Virenjagd, ein paar kalte Umschläge...

Bunte Pillen gegen Überraschungen

Üble Viren haben sich im Labor von Dr. Mario breitgemacht und drohen nun, sich auszubreiten. Doch keine Panik, mit den Vitaminpillen von Doc Mario lassen sich die Viren schnell und sicher bekämpfen, sofern die Pillen die gleiche Farbe haben wie der jeweilige Virus. Genau drei gleichfarbige Kapselhälften werden benötigt, um einem Virus auszumerzen. Doch Vorsicht, die Anzahl der Viren erhöht sich von Level zu Level. Und wem das nicht reicht, der setzt auch noch die Fallgeschwindigkeit der Pillen hoch.



Wie erzeugt man eine Virenepidemie?

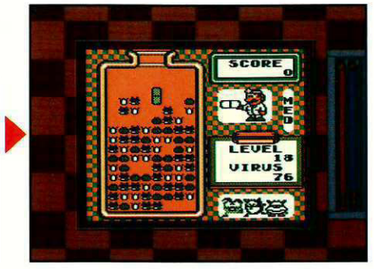
Bevor es losgeht, kann man die Anzahl der Viren festlegen, die man im Start-Level bezwingen will. Außerdem läßt sich die Fallgeschwindigkeit der Pillen von langsam bis schnell bestimmen.

LEVEL 2

Hier wird der Unterschied deutlich. In Level zwei scheint der Patient nur leicht erkältet...

LEVEL 18

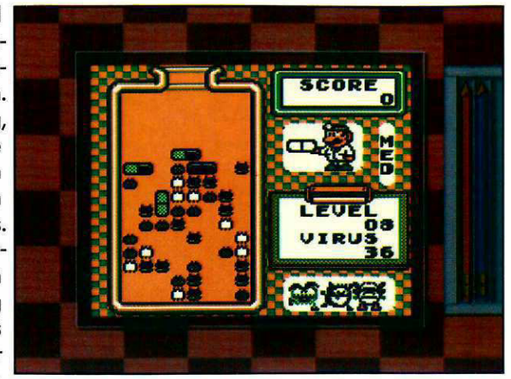
...während in Level 18 das Krankheitsbild schon etwas ernster aussieht. Hier ist Erste Hilfe angesagt.



© 1990 Nintendo

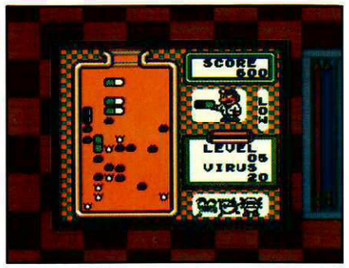
Pillen machen das Leben bunter!

Nicht jedoch, wenn Euer Nachname „Virus" lautet. Viren hassen nämlich Pillen und ganz besonders die Vitaminpillen von Doc Mario. Um der Operation „Virenepidemie" zum Erfolg zu verhelfen, ist vor allem eines wichtig, immer die Ruhe bewahren. Geratet Ihr nämlich in Panik, ist dies meist der Anfang vom Ende. Konzentriert Euch also jeweils nur auf einen Virus und dann auf den nächsten, ohne den Gesamtüberblick zu verlieren. Außerdem ist es wichtig, daß Ihr die Pillentürme nie zu hoch baut, denn sonst bringt Ihr Euch selbst in Bedrängnis. Bedenkt auch, das überstehende Pillenteile nach einer Virenvertilgung herunterfallen. Das könnte ein wesentlicher Aspekt Eurer Taktik sein.

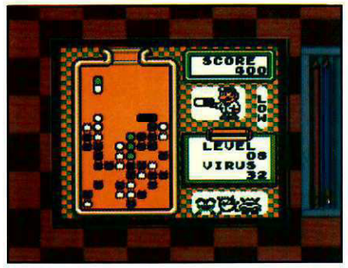


DOPPEL-DOSIS

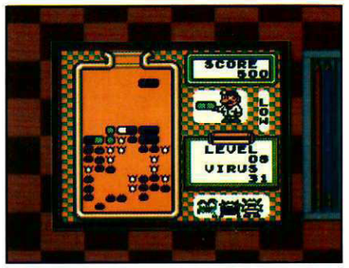
Wenn Ihr geschickt seid, könnt Ihr gleich mehrere Pillenreihen auf einmal aus dem Glas entfernen. Im unteren Fall lösen sich zunächst die grünen Pillen auf und gleich im Anschluß die weißen.



Auch in diesem Fall können gleich zwei Kapselreihen entfernt werden. Hier ist es wichtig, daß Ihr die Pille schnell dreht, denn es bleibt nicht viel Zeit, bis sie auf der nächsten Kapsel landet.



Diesmal geht es gleich zwei schwarzen Viren an den Kragen. Diese Konstellation werdet Ihr nicht sehr oft vorfinden, denn es ist nicht gerade einfach, auf drei ganz schwarze Pillen zu warten.



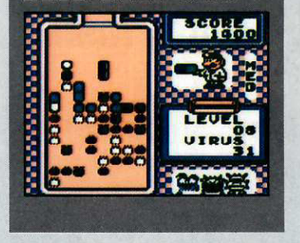
Bekommt Ihr den Doktor-Titel?

So wie unten abgebildet wird die Stage aussehen, die Ihr meistern müßt, um die Gratulationen der Ärztekammer entgegennehmen zu können. Habt Ihr das geschafft, seid Ihr berechtigt eine eigene Arztpraxis zu eröffnen. Und Ihr habt es Euch dann auch redlich verdient, denn schließlich ist die Flasche gesteckt voll mit Viren.

Sicher werdet Ihr mehr als einen Versuch brauchen, um diese Stage zu meistern.

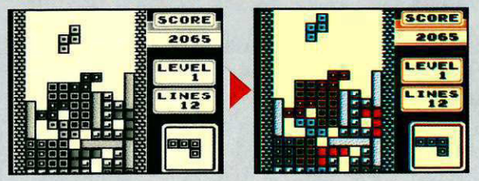
Wow! Ihr habt es geschafft! 20 Levels in der mittleren Geschwindigkeit. Ein Wahnsinn!

5290-6802-1913



Dies ist nur eine der Möglichkeiten, die sich für Dr. Mario anbieten. Dennoch solltet Ihr bei der Farbauswahl daran denken, daß die Kapseln gut erkennbar sein sollten.

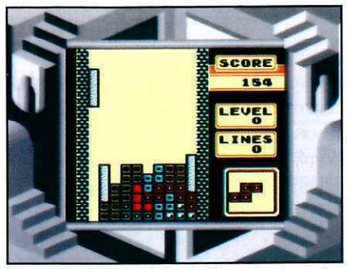
TETRIS



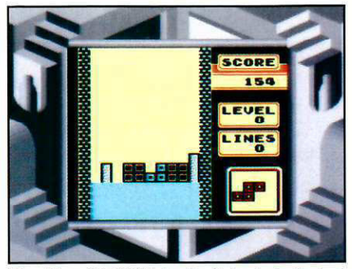
Das klassische Puzzlespiel ist ein Dauerbrenner auf dem Game Boy. Was mag erst passieren, wenn es farbig wird?

So viel Reihen wie möglich

Das Spielprinzip ist in wenigen Worten beschrieben. Es fallen verschiedengeformte Blöcke herunter, die jeweils zu einer (oder mehreren) waagerechten Reihe zusammengesetzt und gelöscht werden müssen.



Können vier Reihen auf einen Schlag gelöscht werden, ist das „Tetris".



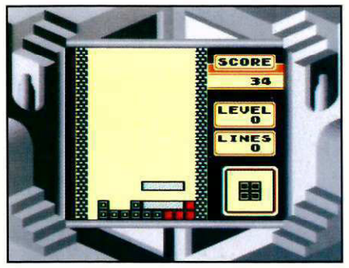
Ein solcher „Tetris" läßt das Punktekonto hochschnellen. Weiter so und es wird ein High-Score!

Jeder Block zählt

Es ist ja selbstverständlich, daß jeder versucht, möglichst immer einen „Tetris" zu löschen, weil das mächtig viel Punkte bringt. Doch nicht immer läßt sich dieser Plan verwirklichen. Schließlich kommen nicht immer dann die passenden Blöcke, wenn man sie braucht. Und ganz schnell hat man sich nach oben hin zugebaut.

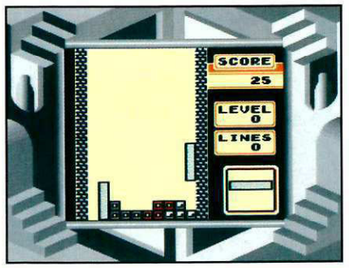
SCHÖN NIEDRIG BLEIBEN

Auch der größte „Tetris"-Stratege wird nicht umhin kommen, von Zeit zu Zeit nur mal eine oder zwei Reihen zu löschen. Es ist ganz wichtig, den Blöcke-Turm nicht zu hoch zu bauen, sonst hat die beste Strategie versagt.



BLOSS KEINE LÜCKEN

Achtet darauf, daß es zu keinen Lücken in Eurem Bauwerk kommt. In dem Beispiel hier ist es sinnvoll den nächsten Block nicht dazu zu benutzen, eine Reihe zu löschen, sondern lieber sinnvoll in die Konstruktion einzubauen.



Dieses Puzzlespiel eignet sich geradezu ideal zum Einfärben. Durch die Farben wird das Spiel noch übersichtlicher und interessanter.

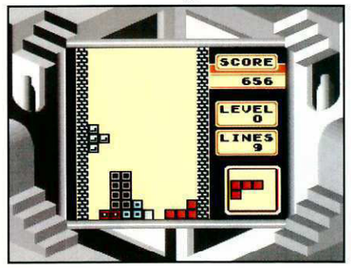
TM & © 1987 Elorg. © 1989 Bullet-Proof Software © 1989 Nintendo

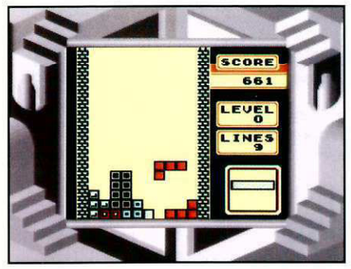
Immer die Übersicht behalten

Unten rechts auf dem Bildschirm befindet sich eine kleines Fenster. Dort könnt Ihr erkennen, welcher Block als nächstes auf Euch zukommt. Ihr solltet dieses Fenster immer im Auge behalten, denn unter Umständen kann der nächste Block entscheidend sein, wenn es darum geht, wo der aktuelle Block seinen Platz findet. „Vorausplanung" heißt das Zauberwort bei diesem Puzzle.

BEISPIEL 1

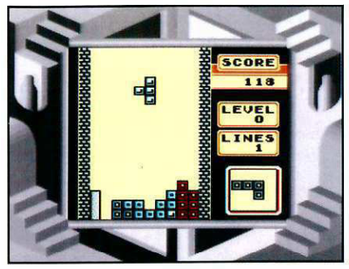
Für den Treppenblock gäbe es mehrere Möglichkeiten zur Positionierung. Doch angesichts des kommenden T-Blocks wird die Entscheidung erleichtert.

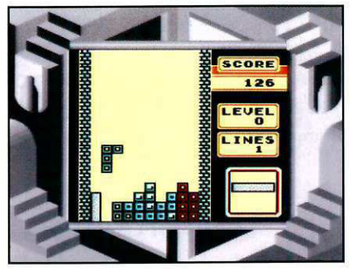




BEISPIEL 2

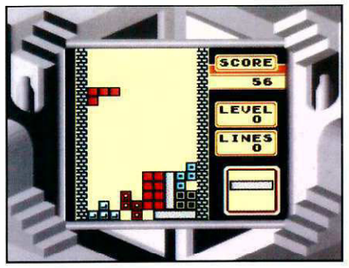
Für den T-Block gäbe es verschiedene Möglichkeiten. Doch angesichts des kommenden Blocks eigentlich nur eine. Wartet auf den L-Block für die Lücke.

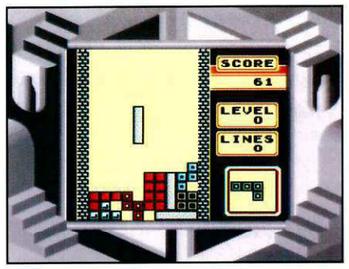




BEISPIEL 3

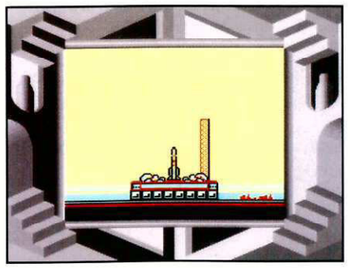
Mut zur Lücke! Nachdem es für den L-Block keinen idealen Platz gibt, akzeptiert die Lücke. Die verschwindet schon mit dem nächsten Block wieder.

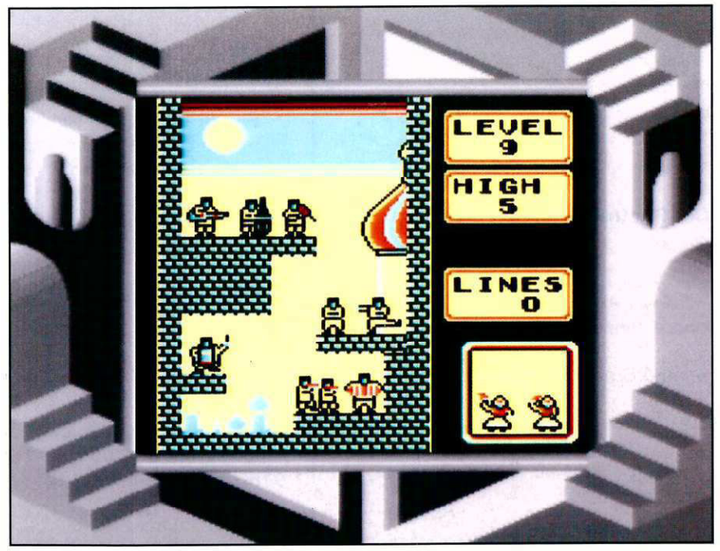




Ansehnliche Belohnung wartet

Haltet durch! Schafft Ihr im A-Type-Spiel 100.000 Punkte oder mehr, startet Ihr eine Rakete. Die Bewältigung von Level 9/Höhe 5 im B-Type-Spiel beschert Euch eine russische Show und mehr ..





FEHLERSUCHE:

Bevor Du den Nintendo-Reparaturservice in Anspruch nimmst, solltest Du die folgenden Punkte überprüfen:

Problem:	Überprüfung/Lösung:
Kein Bild oder Ton	Steckt der Super Game Boy korrekt in Deinem Super Nintendo? Steckt die Game Boy-Spielekassette korrekt in Deinem Super Game Boy? Wurde das Super Nintendo den Anweisungen der Super Nintendo Bedienungsanleitung folgend korrekt an Dein Fernsehgerät angeschlossen?
Der Controller reagiert nicht	Steckt der Super Nintendo Controller korrekt in dem Controller-Anschluß an Deinem Super Nintendo? Steckt die Super NES Mouse korrekt in dem Controller-Anschluß für Controller 2 an Deinem Super Nintendo? Lies gegebenenfalls noch einmal in diesem Spieleberater die Seiten 2-5 gründlich durch. Konnte das aufgetretene Problem auch durch diese Überprüfung nicht behoben werden, wende Dich bitte an den Nintendo Konsumentenservice.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 01 30 - 58 06 an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.

2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim
(in Deutschland)

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/ oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 01 30 - 58 06).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.
Ziegelstraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.:A-06 62 - 88 14 76

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-0 61 - 3 11 88 18

PFLEGE UND WARTUNG

- Das Grundgerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt, noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, können Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und leicht feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

Hol`Dir die ultimative Spiele-Power!

Die heißesten Tips und Tricks von den Profis –
in den Spieleberatern von

Nintendo®